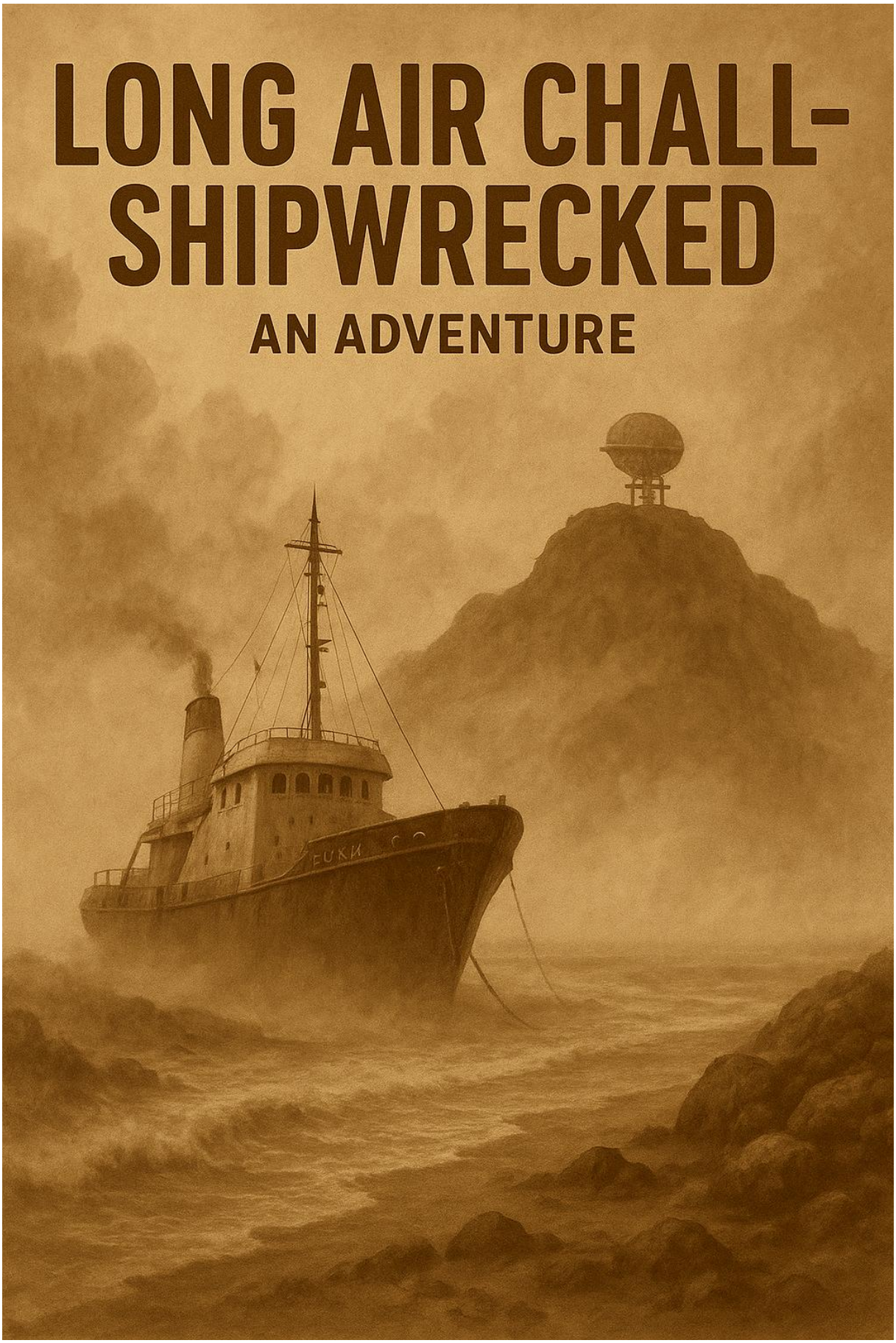
LONG AIR CHALL-SHIPWRECKED

AN ADVENTURE



Long Air Chall - Shipwrecked

Ein Grimm-Szenario im eisigen Alaska

„Als sie noch weiter gingen, kamen sie in einen finstern Wald, und sie wußten den Weg nicht heraus. Da kam ein großer, schwarzer Vogel geflogen, setzte sich auf einen Ast und rief: ‚Es wird Nacht.' Und so war es."
— Brüder Grimm, Märchen Nr. 47 – Vom Wacholderbaum

Einleitung

Vorlesetext – Einstieg in das Abenteuer „Eun Reòta"

Die See ist aufgewühlt. Graue Wellen schlagen hart gegen den Rumpf der Thunder Bay, der Wind pfeift über das Deck wie eine wütende Stimme aus der Tiefe. Jemand ruft einen Kurswechsel durch die Intercom, irgendwo poltert loses Gerät gegen die Stahlwände. Es riecht nach Diesel, kaltem Kaffee – und Anspannung.

Seit Stunden pflügt das Schiff durch diesen Teil des Nordpazifiks, südlich von Adak Island. Der Himmel ist zugezogen, das Radar hat seltsame Echos geworfen, und die Sicht ist miserabel. Doch irgendwo da draußen treibt sie noch: die Eun Reòta – offiziell als vermisst gemeldet, vor vier Tagen das letzte Mal per Satellit erfasst. Ein alter Kühllaster, unterwegs aus Sapporo, eigentlich längst außer Dienst gestellt. Nun schweigt er. Keine Antwort. Kein Notsignal. Kein Leben.

Die Crew der Thunder Bay hält die Augen offen, jeder mit einem anderen Grund, hier zu sein. Manche offiziell, andere… persönlicher. Die Uniformen sind kalt geworden, die Gesichter ernst. Das hier ist kein Routineeinsatz mehr.

Die Charaktere sind Ermittler: Kriminalbeamte, Privatdetektive, Regierungsberater oder spezialisierte Experten für Fälle, bei denen andere längst aufgegeben haben. Sie wurden entsandt, um den Verbleib eines vermissten Kühlfrachters namens Eun Reòta zu klären – nicht wegen der Ladung oder eines Rettungsversuchs, sondern aufgrund beunruhigender, unerklärlicher Begleitumstände, die sich nicht mit rationalen Erklärungen fassen lassen.

Wichtig: Als Spielleiter solltest du diesen Band erst gründlich lesen und dir die darin enthaltenen Informationen organisieren, bevor du die Spieler damit konfrontierst. Nichts ist weniger stimmungsvoll als ein stammelnder, unsicherer SL 😉 !

Die „Eun Reòta"

Die Eun Reòta (vormals Icelark) ist ein seegängiges Kühlschiff mittlerer Größe mit Fokus auf Tiefkühltransporte über lange Strecken. Baujahr 1984, mehrfach modernisiert, zuletzt 2017. Das Schiff verfügt über drei separat regulierbare Kühlräume, eine einfache Brückenstruktur mit fünf Ebenen und eine standardisierte Maschinenanlage mit redundanter Notstromversorgung. Die Crewunterkünfte sind funktional ausgelegt, ein begrenzter

Aufenthaltsbereich ist vorhanden. Das Schiff wurde auf Langstreckenbetrieb unter wechselnden klimatischen Bedingungen ausgelegt und ist für den Nordatlantikverkehr zertifiziert.

Schauplatz: Adak Island, Alaska

Die letzte bekannte Position des Schiffes lag westlich der Aleuten, nahe Adak Island – einer abgelegenen, verlassen wirkenden Inselgruppe, die einst als Marinebasis genutzt wurde. Heute existieren dort nur noch wenige Zivilisten, Ruinen und ein leerer Hafen, der selten angelaufen wird.

- Adak liegt strategisch zwischen Alaska und Russland, von Fjorden, Felsen und vergessenen Basen umgeben.
- Die Bedingungen: raue See, plötzliche Wetterumschwünge, kalte Nebelbänke und einsame Küsten.
- Für die US-Behörden ist das Gebiet ein toter Winkel – genau richtig für seltsame Vorkommnisse, die lieber vertuscht als gelöst werden.

Warum wurden die Ermittler gerufen?

Die Behörden erhielten einen alarmierenden Notruf von der Eun Reòta, der abrupt abbrach. Die erhaltenen Worte:

📡 Funktranskript #1 – Brücke an Hafenkontrolle (unvollständig)

```
Datum: 17. Februar, 03:12 Uhr
Sender: MS Eun Reòta, Brücke
Empfänger: Hafenkontrolle Anchorage
Kanal: Notfrequenz CH16
Status: Störung / Übertragungsabbruch

        [Begin Transmission]
        "...Hier ist Reòta, Koordinaten fünf acht Grad Nord, ein sieben neun West... Sicht Null.
        Kompass springt. Maschinenleistung fällt. Generator zwei offline...viele…glieder…crew
        verschwunden in den letzten Tagen….“
        "...Haben Stimmen gehört – negative Sicht, kein Kontakt zur Crew achtern..."
        (Verzerrung: Schreie im Hintergrund?)
        "...etwas fließt durch das Metall... nicht Wasser... Es ist warm... aber außen –34
        Grad..."
        "...bitte senden Sie –"
        [Transmission lost]
```

Eine Reederei meldete das Schiff als vermisst, doch offiziell geschieht nichts weiter. Kein Bergungsteam. Kein Medieninteresse.

Stattdessen wurden die Charaktere diskret beauftragt, die Sache vor Ort zu untersuchen. Der Auftraggeber ist nicht ganz klar – in manchen Versionen war es die Reederei, in anderen eine Regierungsstelle. Vielleicht steckt aber auch jemand ganz anderes dahinter:

Der Wesenrat hat von den Geschehnissen erfahren und befürchtet, dass sich etwas Uraltes befreit hat. Etwas, das nicht nur Wesen, sondern auch die Menschen bedroht.

Ausgangssituation

Die Ermittler starten in Anchorage oder Dutch Harbor, reisen mit einem Schiff der Küstenwache zur Adak Army Base and Adak Naval Operating Base. Von dort aus fahren sie hinaus zur letzten Position der Eun Reòta.

- Funkkontakt: keiner.
- Leben an Bord: unklar.

Vorgeschlagene Rollen der Spielercharaktere

Hintergrund	Beschreibung
Kriminalbeamter	Entsandt im Auftrag des Staates oder einer Spezialeinheit
Privatdetektiv	Von Angehörigen der Crew oder einer Versicherung beauftragt
Mythologieexperte	Als Berater für den Wesenrat / für okkulte Muster
Maritimer Ermittler	Früher bei der Küstenwache oder NTSB tätig
Tauch- oder Bergungsspezialist	Technische Unterstützung
Ex-Wesen (heimlich)	Ein ehemaliger oder aktiver Vertreter des Rats, getarnt

Optional: Einer der NSCs ist der Verbindungsmann zum Wesenrat, gibt sich als einfacher Beamter oder Logistikoffizier aus.

Tipp: Bei anderen Gruppenzusammensetzungen, sollten die fehlenden Funktionen durch NSCs erfolgen (zB könnte einer der Küstenwacht-Soldaten Tauch oder Bergungsspezialist sein), oder der SL denkt sich andere Informationsquellen aus.....

Hier sin noch 6 Austauschbesatzungsmitglieder des Küstenwachtschiffes Thunder Bay, um Lücken in der Spielerbesetzung zu schließen:

1. Kriminalbeamter: Lt. Rick Harmon

Veteran der Küstenwache mit Schwerpunkt auf organisierter Schmuggelkriminalität. Ruhig, methodisch, misstrauisch.

2. Privatdetektiv: Sylvia Reyes

Frühere Polizistin, nach einem Zwischenfall aus dem Dienst ausgetreten. Klug, pragmatisch, moralisch flexibel.

3. Mythologie-Experte: Dr. Jonas Arendt

Professor für vergleichende Mythologie, vom Wesenrat für beratende Missionen zugelassen.

4. Maritimer Ermittler: Chief Petty Officer Malcolm "Mac" Doyle

Spezialist für Borduntersuchungen, unterhält Verbindungen zum Zoll und internationalen Küstenwachen.

5. Tauch- oder Bergungsspezialist: Anika Petrov

Ex-Navy-Diverin mit Erfahrung in Unterwasserrettung und Wrackerkundung.

6. Ex-Wesen (heimlich): Edward "Ned" Kaerner (Widergänger, inkognito)

Früher ein wilder Blutbader, heute reformiert unter dem Schutz des Rates – halb rehabilitiert, aber nicht ganz gezähmt.

(Diese Spieler mit Werten und Fertigkeiten findest du im Anhang → NSC-Charaktere)

Der Name des Schiffs: Eun Reòta

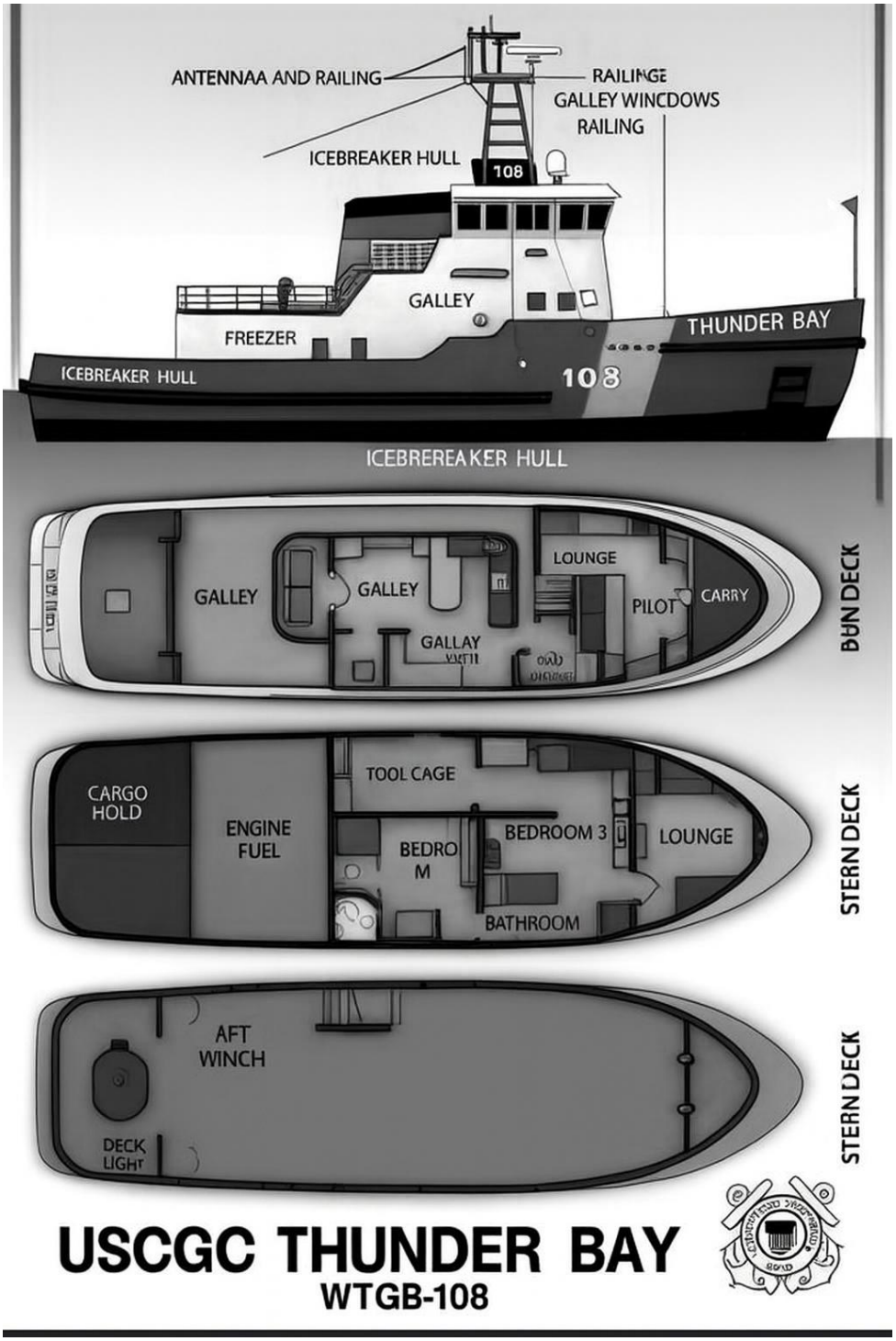
Gälisch für "Gefrorener Vogel" – ein poetischer, aber fremd klingender Name für einen US-Flaggenfrachter, dessen letzte Fahrt in eisige Abgründe führte. Hinweise auf das Wesen und seine Geschichte finden sich in Bordunterlagen – wenn man genau liest.

Wichtiges Spielelement:

Der Kreatur an Bord – dem Nakklavi – ist es möglich, unsichtbar zu agieren. Nur jene Charaktere, deren Haut direkt mit echtem Silber in Berührung steht (z. B. Schmuck, ein silberner Anhänger, ein Familienerbstück), können das Wesen sehen oder seine Form erahnen.

Dies ist ein zentrales Element der paranoiden Spannung: Während einige Spieler Spuren oder Erscheinungen wahrnehmen, halten andere sie für verrückt oder überreizt. Der Spielleiter sollte subtil ermitteln, welche Charaktere Silber tragen, ohne den Spielern seine Bedeutung sofort zu offenbaren.

Schiff der Küstenwache für den Transport/ die Suche nach der Eun Reòta



Suche nach dem Schiff

Einsatzvorbereitung: Suche nach der Eun Reòta

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Ermittler in dieses Szenario eingebunden werden können. Die untenstehende Variante ist als Standardausgangspunkt vorgesehen:

Die Charaktere sind Teil eines kleinen, spezialisierten Ermittlerteams. Ob unter dem Mantel einer Regierungsstelle, als unabhängige Berater mit maritimer oder kriminalistischer Erfahrung, oder inoffiziell im Auftrag des Wesenrates – sie wurden damit beauftragt, das plötzliche Verschwinden des Kühlschiffs Eun Reòta zu untersuchen. Dessen letzter bekannter Standort liegt südwestlich der Aleuten, nahe Adak Island, einem abgelegenen Punkt in alaskischen Gewässern.

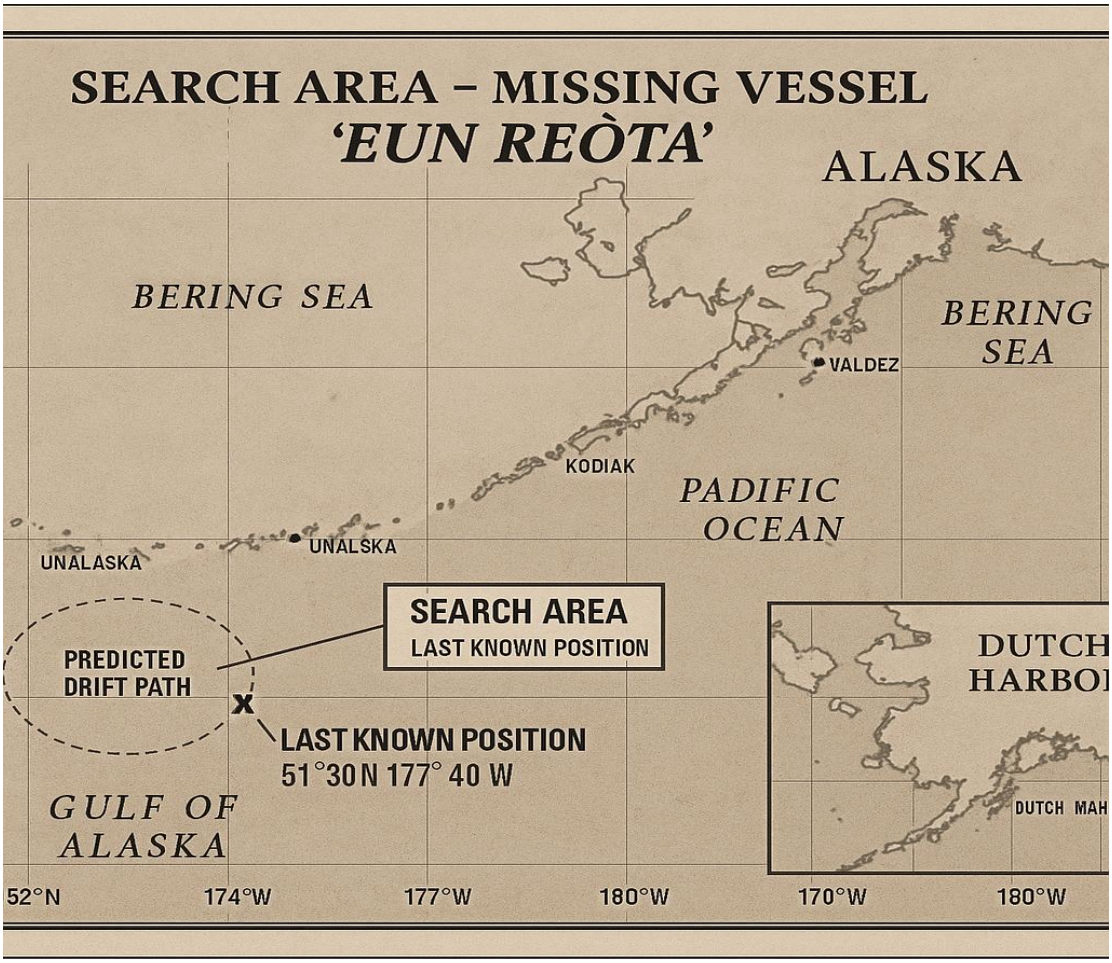
Die Eun Reòta war auf regulärem Kurs in Richtung Russland unterwegs, beladen mit frostempfindlicher Fracht, als die Kommunikation abrupt abbrach. Die letzten übermittelten Funksignale sind undeutlich, fragmentarisch – doch enthalten sie Hinweise auf ungewöhnliche Phänomene. Worte wie „Stimmen“, „Kälte“, und „Etwas tropft durch das Metall“ weckten Besorgnis bei jenen, die die Welt hinter der Fassade kennen.

Es wurde kein offizielles Bergungsteam entsandt. Stattdessen sollen die Charaktere diskret vor Ort ermitteln, um festzustellen, was an Bord geschehen ist – und ob Gefahr für die Öffentlichkeit oder die Gemeinschaft der Wesen besteht.

Einsatzbesprechung

Die Spieler beginnen mit einer Einsatzvorbereitung in Dutch Harbor oder an Bord eines kleineren Küstenwachschiffs (USCGS Thunder Bay), das sie zum letzten bekannten Standort der Eun Reòta bringen soll. Im Rahmen eines Briefings durch den Kapitän oder Verbindungsoffizier erhalten sie:

- aktuelle Satellitenkarten mit der vermuteten Driftbahn des Schiffs



- ein Wettermuster-Update, das mögliche Sichtfenster für Sicht- oder Radarkontakt beschreibt

- eine Tabelle von Suchmustern für maritime Notfallnavigation (z. B. Kamm-Muster, Kreisförmige Driftzone, etc.)

🧭 Taktische Suchmuster – Einsatzgebiet „Eun Reòta“

Suchmuster	Beschreibung	Einsatzgebiet	Vorteil bei Erfolg (z. B. Navigation/Überleben/Wahrnehmung)
Parallel Track	Linienförmige Suche entlang eines Koordinatenrasters. Ideal bei gleichmäßiger Drift oder klarer Windrichtung.	Offenes Seegebiet, gleichmäßiger Seegang	+2 auf Entdeckung bei guter Sicht; reduziert Suchzeit um 25 %
Expanding Square	Spiralförmig von einem Mittelpunkt ausgehend. Optimal bei letzter bekannter Position.	Umkreis um Letztkontakt	Doppelte Erfolgschance beim Aufspüren von Trümmern oder Notbojen
Sector Search	Drehradius mit festen Winkeln, meist von einem Ort aus gesteuert.	In der Nähe von Eisfeldern, Inseln oder Wrackteilen	+2 auf Navigationsproben in engen Gebieten
Creeping Line Ahead	Engmaschiges Rastermuster bei kleiner Suchfläche oder starker Drift.	Hohe Driftgefahr oder Strömungsänderung	Ignoriert Malus durch schlechte Sicht bei Wahrnehmungsproben
Barrier Search	Kontrollierte Linie entlang einer gedachten Barriere (z. B. Eisgrenze).	Zwischen offenen Wasserzonen und Eiskanten	Enthüllt angetriebene Objekte mit minimalem Aufwand
Random Drift Pattern	Improvisiertes Suchverhalten anhand unregelmäßiger Sensor- oder Radardaten.	Bei gestörten Navigationssignalen oder Störungen durch Phänomene	Bei Erfolg: Hinweise auf paranormale Störquellen, Vorteil auf Okkultismus oder Technik

🎲 **Vorschlag zur Spielmechanik**

- Erfolgreiche Navigation oder Technikproben (SG 12–18 je nach Wetterlage) erlauben dem Team, ein Muster zu wählen und Bonuswürfel für spätere Suchproben zu erhalten.
- Je besser die Vorbereitung, desto größer die Chancen, nicht „zu spät“ oder „an der falschen Stelle“ auf die Eun Reòta zu treffen …

Spielmechanische Optionen – Vorbereitung mit Wirkung

In dieser Phase können die Spieler aktive Vorbereitungen treffen, die später im Szenario handfeste Vorteile bringen. Dazu gehören z. B.:

Navigation & Kartografie (Proben auf Navigation / Technik / Seefahrt):

Ein Charakter, der frühzeitig Drift, Wetter und Strömung erfolgreich analysiert, kann den Zielbereich präzise eingrenzen. Das bringt im späteren Spielverlauf:

- schnelleren Sichtkontakt zur Eun Reòta
- die Möglichkeit, das Schiff bei Tageslicht und unter besseren Bedingungen zu erreichen
- zusätzliche Zeit zur Vorbereitung vor dem Boarding

Ausrüstung prüfen (Proben auf Mechanik / Technik / Wissen):

Ein Charakter, der sich um die Ausrüstung kümmert (z. B. Wärmebildkamera, Taucheranzüge, Suchdrohne), kann:

- einen Bonus auf spätere Suchwürfe erhalten
- Hinweise auf Störungen erkennen, die sonst erst unter Druck auffallen würden
- bei Bedarf improvisiertes Equipment einsetzen (z. B. Silberlegierung für Werkzeuge…)

Silberkontakt identifizieren (Psychologie / Okkultismus / Soziale Interaktion):

Wer bei Gesprächen oder Beobachtungen subtil erkennt, welche Teammitglieder silberhaltigen Schmuck oder Gegenstände tragen, kann:

- rechtzeitig das Wesen-Erkennungsproblem ins Spiel bringen
- NSCs oder sich selbst gezielt vor dem Nakklavi schützen
- Mitspieler frühzeitig vorbereiten, ohne den übernatürlichen Aspekt offenlegen zu müssen

Informelle Kontakte (Spurenlesen / Kontakte / Okkultismus):

Ein Charakter mit Zugang zu esoterischen Kreisen, Wesen-Netzwerken oder alten Militärarchiven könnte:

- Hinweise auf ähnliche Vorkommnisse in der Region finden
- erfahren, dass Adak Island bereits in den 1950er Jahren als "geistig belastet" galt
- einen verschlüsselten Hinweis aus dem Wesenrat erhalten:
  „Wenn ihr an Bord geht – tragt Silber. Und glaubt nicht allem, was Stimmen sagen."

Zusätzliche Hinweise

- Die Ermittler sind keine klassischen Soldaten oder Abenteurer, sondern Fachleute – was bedeutet, dass gute Vorbereitung und kluges Handeln wichtiger sind als rohe Gewalt.
- Eun Reòta ist mehr als ein Geisterschiff – sie ist ein Gefäß für etwas Älteres, das nun erwacht.
- Die Atmosphäre ist kontrollierte Anspannung: Jeder Schritt will überlegt sein. Jeder Blick auf das Radar kann der letzte vor dem Kontakt sein.

Natürlich – hier ist ein vollständiger, spielmechanischer Ablauf für die Suche nach der Eun Reòta, inklusive Proben, Zeitverlauf, Erfolgsbedingungen und Auswirkungen, passend für ein auf Spannung und Atmosphäre ausgelegtes Rollenspiel wie Grimm D20.

🧭 Spielmechanismus: Suche nach der Eun Reòta

Ziel:

Die Gruppe soll im offenen Eisgebiet südwestlich von Adak Island die vermisste Eun Reòta finden – bevor die Witterung umschlägt oder das Wesen sich vollständig manifestiert.

⏱️ Zeitrahmen der Suche

Die Suche wird in Zeiteinheiten unterteilt:
→ Eine Zeiteinheit = ca. 3–4 Stunden effektive Suche (inkl. Pausen, Navigationskorrektur, Wetteranpassung etc.)

- Pro Tag sind maximal 3 Einheiten möglich, abhängig von Lichtverhältnissen, Wetter und Crewzustand.
- Bei schlechtem Wetter (Nebel, Sturm, Eisregen): maximal 2 Einheiten/Tag.
- Nachts: –2 auf Wahrnehmungsproben; nur mit Scheinwerfer oder Nachtsicht sinnvoll.

🧪 Ablauf pro Zeiteinheit

1. Suchmuster bestimmen (frei oder durch Navigation/Technik-Probe)
2. Navigationsprobe
   – Schwierigkeit (SG): 12 bei gutem Wetter, 15 bei schlechter Sicht, 18 bei Sturm
   – Erfolgreich: Suchmuster wird effizient abgefahren
   – Misserfolg: Zeitverlust (zusätzliche Zeiteinheit) oder Fehlausrichtung
3. Wahrnehmungsprobe (für jede beteiligte Spielfigur)
   – SG: 15 standardmäßig, 17 bei Nebel/Nacht
   – Boni durch Ausrüstung, Suchmuster oder Vorbereitung sind möglich
4. Besondere Hinweise entdecken (bei gelungenem Wurf):
   - Trümmerfeld
   - Funksignal mit Störung
   - Eisschollen mit „Schmierfilm“
   - Abgeworfene Rettungsmittel
   - Hinweise auf übernatürliche Aktivität

🎯 Entscheidende Entdeckung: Die Eun Reòta

- Sobald 3 oder mehr erfolgreiche Wahrnehmungswürfe (auch kumulativ über Zeit) erzielt wurden, entdecken die Spieler das Schiff.
- Jeder Fehlschlag verlängert die Suche.
- Nach 5 gescheiterten Einheiten droht ein Sturm oder technisches Problem (vom Spielleiter einsetzbar).

🧩 Modifikatoren & Optionen

Modifikator	Wirkung
Kartenstudium + Navigation (SG 15)	-1 Zeiteinheit bei Erfolg
Vorbereitete Drohne	+2 auf eine Wahrnehmungsprobe
Verwendung von Wärmebild	Erfolgreiche Probe erlaubt automatischen Treffer für organische Hinweise
Silberkontakt (versteckt)	Spieler mit Silber bemerken die Eun Reòta eventuell vor anderen (okkultes Flackern im Eis etc.)
Zufällige Funkstörung oder Wahnsinnswurf	Bei zu vielen Fehlschlägen – Optional vom SL einsetzbar

📌 (Optional) Zusätzliche Idee: Druck erzeugen

Je länger die Suche dauert, desto mehr Hinweise auf das Wesen werden erkennbar – aber auch die Stabilität der Crew sinkt. Vorschläge:

Zeit vergeht…	Effekt
2 Fehlschläge	Eiswasser tritt in Laderaum – Würfe auf Technik
3 Fehlschläge	Funk meldet „interne Stimmen“ – Wahnsinnswurf SG 10
4 Fehlschläge	Spieler sehen am Horizont das Schiff – dann verschwindet es
5 Fehlschläge	Der Nakklavi manifestiert sich auf ihrem eigenen Schiff – als Vorahnung

🎲 Empfohlene Probenarten (je nach System)

Fertigkeit	Verwendung
Navigation	Suchmuster sinnvoll anpassen
Technik / Elektronik	Funküberwachung, Ausrüstung optimieren
Wahrnehmung / Spurenlesen	Visuelle und akustische Hinweise entdecken
Wissen (Nautik / Okkultismus)	Verhalten des Wesens verstehen
Überleben (Arktis)	Kälte, Wetter, Eisbrüche vermeiden

🦿 *Körperliches Training vor dem Einsatz*

„Besser schwitzen im Trockenen als bluten im Eis.“

📍 Ort:

Deck des Küstenwachschiffs / Trainingsraum unter Deck / frostiger Kai in Dutch Harbor

🗓️ Zeitpunkt:

Zwischen Briefing und Auslaufen / Während der Überfahrt zur Suchzone

🧩 *Ablauf (SL-gesteuert oder freiwillig):*

Die Spielercharaktere können sich entscheiden, sich in einem konkreten Bereich vorzubereiten. Der Spieler beschreibt, was sein Charakter trainiert (z. B. Klettern, Schießen, Kälteanpassung etc.), und macht anschließend eine Konstitutionsprobe oder eine passende Fertigkeitsprobe (SG je nach Schwierigkeit).

⏱️ **Dauer:**

1–2 Stunden In-Game-Zeit = 1 Trainingseinheit

🏅 Belohnung:

Bei Erfolg erhält der Charakter einen temporären Bonus auf die gewählte Fähigkeit (siehe unten).

⚙️ **Mögliche Trainingsarten & Effekte**

Training	Beispiel	Probe	Effekt
Konditionstraining	Dauerlauf an Deck bei -5 °C, Eisbäder	Konstitution SG 12	+1 auf Ausdauer-/Zähigkeitswürfe (24 h)
Widerstand gegen Kälte	Barfußlauf, Eiskammer, kontrollierte Unterkühlung	Überleben (Arktis) SG 13	Ignoriert erste Stufe von Kältebedingungen
Klettern & Bewegung	Hangeln durch Stahlstruktur, Hindernisparcours	Akrobatik SG 14	+2 auf erste Klettern-/Springen-Probe an Bord
Schnellzugriffsdrill	Holster-, Messer-, Taschenlampenübungen	Initiative SG 13	+1 auf erste Initiative-Probe
Kampfübungen	Sparring mit NSC, Schattenboxen, Nahkampftechniken	Nahkampf SG 15	+1 auf ersten Angriffswurf (nur einmalig)
Schießtraining	Trockentraining mit Waffen (wenn erlaubt)	Fernkampf SG 14	Kein Malus bei schlechter Sicht (einmalig)
Mentale Vorbereitung	Meditation, Achtsamkeit, Isolationstraining	Willenskraft SG 12	+1 auf ersten Wahnsinnswurf

---

🎲 Variationen & Konsequenzen

- Kritischer Erfolg: Bonus hält für die gesamte erste Spielsitzung oder sogar den ganzen Bordaufenthalt
- Misserfolg: Keine Wirkung – oder leichte Erschöpfung (z. B. -1 auf die erste Probe derselben Art)
- Kritischer Fehlschlag: Verstauchung, Muskelkater – der SL kann mit kleinen Komplikationen spielen

🧠 Rollenspielvorteile:

- Schöne Charaktertiefe: Wer trainiert wie? Wer trainiert gar nicht?
- Gelegenheit für Dialoge, Konflikte oder NSC-Interaktionen (z. B. ein alter Marinesergeant, der mittrainiert)
- Hinweise auf vergangene Einsätze, Traumata oder disziplinierte Gewohnheiten

🚢 Schutztruppe der THUNDER BAY

Deckungseinheit Delta-6
Einsatzprofil: Sicherung & Rückführung sensitiver Fracht
Status: Einsatzleitung unklar – Kette der Befehle bricht mit jedem Tod.

Die Schutztruppe begleitet die Spieler auf das gestrandete Schiff, sie sind ein wichtiger Bestandteil der Mechanik dieses Szenarios !!

🪖 1. Lt. Sarah Keene

Rolle: Kommandantin, rational, pflichtbewusst
Ausrüstung: Kompaktgewehr, Funkgerät, Taschenlampe
Verhalten: Korrekt, kontrolliert – zeigt keine Angst, auch wenn sie sie spürt
Verlust: Versucht, ein verletztes Crewmitglied zu retten – verschwindet lautlos in einem Schacht
Letzter Funkspruch: „Ich sehe nur… Nebel. Ich… hör nichts. Ich…“ Stille.

🔧 2. Cpl. Isaac „Iceman“ Trenholm

Rolle: Techniker, Stromversorgung & Schließsysteme
Ausrüstung: Werkzeuggürtel, Laptop, Bolzenpistole
Verhalten: Sarkastisch, technikverliebt, nervös unter Druck
Verlust: Wird durch manipuliertes Luftschott isoliert – ein Schatten kriecht über die Decke
Letzter Logeintrag: „Sieht aus, als würde das System… blinzeln? Was soll das heißen: Tür erkannt keine Richtung…?!“

📻 3. Sgt. Amaya Torres

Rolle: Kommunikation, Navigation, Aufklärung
Ausrüstung: Tablet, Langstreckenfunkgerät
Verhalten: Hellwach, schnell denkend, empathisch
Verlust: Hört über Funk die Stimme ihrer verstorbenen Schwester – folgt ihr in die Dunkelkammer
Fundort: Nur ihre Kopfhörer – offen auf dem Tisch, voller Kratzer
Letzte Worte (mitgeschnitten): „Ich komme… warte, bleib da, ich komm… warte… ich seh dich doch…“

🔪 4. Pvt. Caden „Brick“ Molloy

Rolle: Nahkampfspezialist, Türöffnungen, Räumungen
Ausrüstung: Teleskopschlagstock, schwere Weste
Verhalten: Laut, provozierend, „hart drauf“
Verlust: Wird in einer engen Versorgungsluke zerquetscht – von innen
Todesdetail: Innenwand zeigt Kratzspuren nach außen

🎧 5. Pvt. Naomi Vuong

Rolle: Sensorspezialistin, Infrarot, Bewegung, Scanner
Ausrüstung: Multiscanner, Laserpointer, Kamera
Verhalten: Ruhig, sachlich, zunehmend misstrauisch
Verlust: Erkennt als Erste die Bewegung an der Decke – bleibt zurück, um „Beweise zu sichern“
Letztes Bild: Verschwommene Aufnahme der Katze – an der Wand, in Augenhöhe.

🪦 6. Lt. Cmdr. Darius Holt (a. D.)

Rolle: Sicherheitsberater, zivil, altgedient
Ausrüstung: Nur Notizbuch und Taschenlampe
Verhalten: Veteran, schweigsam, wirkt vorbelastet
Verlust: Schreibt letzte Notiz an seine Tochter:

„Wenn sie flüstert, darfst du nicht antworten."
Fundort: Seine Brille – direkt neben dem Bordaltarraum, zerbrochen, aber sauber.

🔮 (Optional) Bonus: 7. „Jonesy" (die Schiffskatze)

→ siehe oben – von Holt adoptiert, gilt als harmlos… bis es zu spät ist.
Die Schutztruppe hält sie für „die Kleine", streichelt sie regelmäßig.
Spätere Enthüllung: Sie wird durch Nakklavi verändert. Ihre Werte findest du unter der Katze im Anhang → Lebewesen

---

📌 *Einsatzhinweise*

- Keiner stirbt zufällig – jeder Tod ist inszeniert, persönlich, symbolisch.
- Ihre Ausrüstung kann gefunden, gehackt oder umfunktioniert werden.
- Jeder Verlust reduziert den Rückhalt für die SC – Druck nimmt zu.
- Die Spieler können einige retten, aber nie alle – der Nakklavi spielt mit ihnen.

Der kalte Rumpf

Erkundung der Eun Reòta – ein Spiel mit der Dunkelheit

Vorlesetext:

Draußen tobt der Nordpazifik, grau und endlos. Der Wind beißt durch jede Naht eurer Kleidung, als wollte er euch auslöschen, als gehörte kein Mensch hierher. Über euch kreischen Möwen, unten zerreißt der Bug der Thunder Bay das aufgewühlte Wasser, das Schiff pflügt durch dichten Nebel. Und dann – durch einen Riss im Nebel – erscheint plötzlich ein Schatten. Schwarz, hoch, unbeweglich. Wie ein gestrandeter Wal aus Stahl. Die Eiskruste bricht langsam auf, als sich der Bug der Eun Reòta zeigt – festgelaufen an einem arktischen Strand Vor verrosteten Wellblechhütten. Der Nebel liegt tief, kriecht über das Deck wie kalter Atem, und zwischen den Stahlplatten glitzert Frost – dick und alt. Die Funkverbindung ist abgerissen. Keine Lebenszeichen. Keine Bewegung. Keine Antworten.

Die Schiffswände sind vernarbt, als hätte etwas mit unmenschlicher Kraft gegen sie geschlagen. Die Seile schwingen leicht im Wind, irgendwo schlägt eine Tür an. Dumpf. Immer wieder. Wie ein Herzschlag. Kein freundlicher Ort. Aber das ist euer Auftrag. Ihr wurdet gerufen, um herauszufinden, was hier geschehen ist – und warum niemand zurückkam.

Es riecht nach Öl, nach altem Metall… und etwas anderem. Etwas, das nicht an die Oberfläche gehört.

Ein totes Schiff. Oder ein schlafendes. Willkommen an Bord.

Grundstruktur

Ab diesem Punkt verläuft das Szenario frei und reaktiv. Die Spieler befinden sich nun an Bord der Eun Reòta, einem scheinbar verlassenen Kühlschiff nahe Adak Island, Alaska, aufgebracht von der Thunder Bay – dem Küstenwachschiff, mit dem die Gruppe zur letzten bekannten Position des Frachters gebracht wurde. Begleitet werden sie von dem Einsatzkommando Deckungseinheit Delta-6 der Thunder Bay.

Das Szenario gliedert sich in zwei dramaturgische Phasen:

I. Die Suche nach Hinweisen

Was ist an Bord geschehen? Wo ist die Crew? Und warum ist das Schiff noch warm?

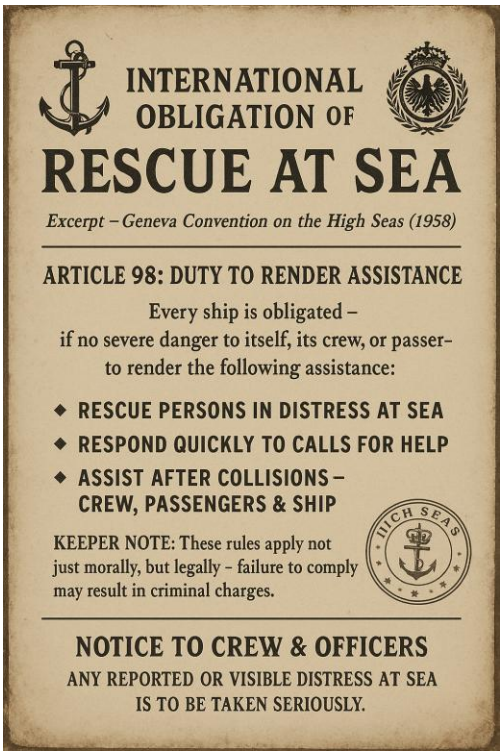
II. Die Jagd des Nakklavi

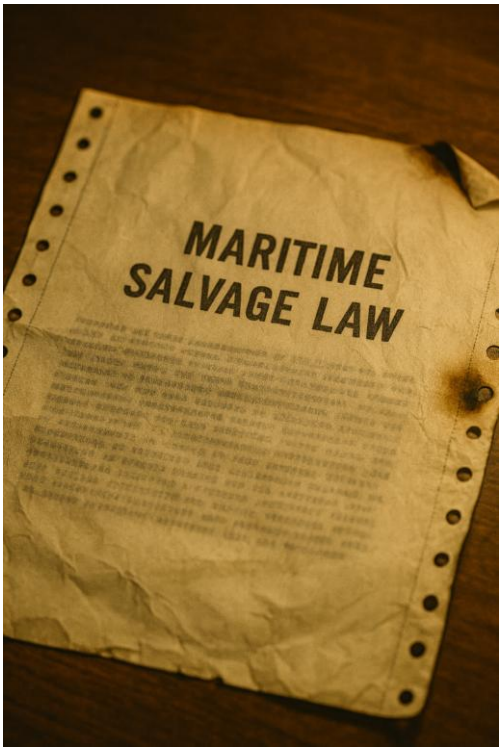
Ein tödliches Wesen treibt sein Spiel – lautlos, unsichtbar und nur durch Silber erkennbar.

Ablaufübersicht (empfohlene Ereignisstruktur)

1 Erste Sichtung – Die Eun Reòta treibt

- Die Ermittler erreichen das Schiff mit Beibooten oder per Stahlbrücke von der Thunder Bay.
- Die Eun Reòta treibt in dichten Nebelbänken, mit einer dünnen Eisschicht am Bug. Keine Bewegung an Deck. Kein Licht.
- (Optional): Die Spieler haben Aussicht auf ein inoffizielles Bergungshonorar, sollten sie das Schiff sichern – ein moralischer oder materieller Anreiz.





Bergungsrechte (Salvage Rights)

Die folgenden Informationen befinden sich im Kapitänsbüro an Bord der Eun Reòta (siehe Aufbauten: Ebene Eins, Küche, Seite 12). Alternativ kann ein Ermittler mit entsprechendem Beruf oder Erfahrung – oder ein NSC-Crewmitglied – den wesentlichen Inhalt mit einer erfolgreichen Rechtskunde- oder Schwierigen Allgemeinwissensprobe wiedergeben.

Nach dem internationalen Bergungsrecht (Law of Salvage) hat jede Person, die ein fremdes Schiff oder dessen Ladung nach einer Gefahrensituation oder einem Verlust auf See birgt, Anspruch auf eine Belohnung – abhängig vom Wert des geretteten Eigentums.

Sollte das Wrack verlassen sein (d. h. der Eigentümer hat keine aktiven Schritte zur Bergung unternommen), kann stattdessen das Recht des Finders (Law of Finds) Anwendung finden. In diesem Fall gilt der ursprüngliche Eigentümer als jemand, der freiwillig auf seinen Besitzanspruch verzichtet hat.

---

2 Boarding & Einstieg

- Die Außenluken lassen sich manuell öffnen, einige sind bereits nur angelehnt – als hätte jemand in Eile das Schiff verlassen… oder sich versteckt.
- Navigation/Technik-Proben können Hinweise auf Kursabweichungen oder Systemversagen liefern.
- Die Temperaturen an Bord wirken paradox: Innen kondensiert Dampf, obwohl das Kühlsystem auf Maximalleistung läuft.

3️⃣ Der erste Irritationsmoment: Leere Hülle

- Kein Licht. Kein Geräusch außer dem Knacken von Eis im Schiffsrumpf.
- Keine Besatzung auf der Brücke. Die Maschinen laufen, aber der Funk ist tot.
- Erste Spuren:
    - Verlassene Kaffeebecher
    - Offene Logbücher mit abgebrochenen Einträgen
    - Zerkratzte Wände – auf Höhe von Menschengesichtern

4️⃣ (Option): Die Plane im Kühlraum

- In einem der tiefgekühlten Frachträume liegt eine Plane über etwas Großem. Bewegungsmelder oder Kameras zeigen nichts.
- Die Spieler gehen weiter. Später kehren sie zurück – die Plane liegt leer am Boden. Ohne sichtbare Spuren. Das sollte ihnen auffallen

---

5️⃣ Die Zerstörung des Rückwegs

- Während die Ermittler die Eun Reòta untersuchen, zerstört der Nakklavi im Hintergrund das Beiboot oder sabotiert die Thunder Bay:
    - Funkgeräte: ausgeschaltet oder zerstört
    - Stromzufuhr: unterbrochen
    - Der Rückweg wird psychologisch wie praktisch gekappt

6️⃣ Hinweise und Horror häufen sich

- Die Ermittler finden:
    - Funksprüche, Tonbandaufnahmen, Tagebücher mit wirren, teilweise unlesbaren Notizen
    - Verzogene Metallplatten, aus denen schwarze Flüssigkeit getropft ist
    - Silbergegenstände, die nicht angefasst wurden – z. B. Schmuck, Besteck, Werkzeug mit silberhaltigen Griffen

---

7️⃣ Erste Sichtung des Wesens (nur für manche)

- Nur Ermittler mit direktem Hautkontakt zu echtem Silber können den Nakklavi in Umrissen oder schemenhaft sehen:
    - Durch ein Bullauge
    - Als Spiegelbild in einer Pfütze
    - Als Druckwelle im Nebel
- Alle anderen sehen nichts, spüren aber Kälte, Druck, Schwindel oder Stimmen.

8️⃣ Die Jagd beginnt

- Die NSCs aus der Schutztruppe werden nacheinander gejagt und getötet – auf bizarre, individuelle Weise:
    - Zerquetscht in einem Lüftungsschacht
    - An die Decke geklammert mit aufgerissener Kehle
    - Spurlos verschwunden – nur ihre Brille bleibt
- Es beginnt ein tödliches Spiel:
    - Der Nakklavi beobachtet.
    - Die mutierte Katze zeigt sich.
    - Ratten (ebenfalls mutiert) greifen an.
    - Die Gruppe muss sich verstecken oder fliehen.
    - Die Katze greift an

9 Verstecken, Trennen, Wahnsinn

- Die Spieler ziehen sich zurück, suchen Schutz in Maschinenräumen, Kühlräumen oder verschlossenen Kabinen.
- Manche hören Stimmen durch die Wand.
- Andere sehen ihre eigenen Gesichter auf toten NSCs.
- Wahnsinnsproben eskalieren.

🔟 Einbruch der Erkenntnis

- Der Nakklavi kann nicht mit herkömmlichen Mitteln bekämpft werden.
- Nur Silber macht ihn sichtbar.
- Er ist nicht einfach ein Monster – sondern ein Gedächtnis, ein Schatten, der durch das Schiff wandert.
- Die Eun Reòta ist sein Träger, nicht nur sein Gefängnis.

🗝 Planungsphase

- Die Spieler müssen nun entscheiden:
    - Bleiben und kämpfen?
    - Sich retten?
    - Die Reòta versenken?
    - Ein Ritual vollziehen?
    - Das Wesen bannen?
- Jede Entscheidung birgt Risiken, jede benötigt eine Aufgabe pro Charakter, oft unter Zeitdruck oder in Isolation.

🎯 Der Showdown

- Wird das Wesen sichtbar gemacht?
- Wird es zurückgedrängt, verletzt oder gebunden?
- Was bleibt übrig vom Team?
- Gibt es Überlebende, die nicht mehr ganz sie selbst sind?

🧩 *Hinweise für die Spielleitung*

- Der Nakklavi tötet nicht wahllos – er spiegelt, verzerrt, spaltet.
- Nutze Ton (Flüstern, Kratzen, Herzschlag), um Anspannung zu erzeugen.
- Spalte Wahrnehmungen bewusst auf: Der eine sieht ein Monster. Der andere sieht nichts – außer einem Freund, der panisch schreit.

📡 **Funkgerät & Isolation**

Sobald die Ermittler Sichtkontakt zur Eun Reòta herstellen, werden sie möglicherweise versuchen, das treibende Kühlschiff per Funk zu erreichen oder die US-Küstenwache über den aktuellen Fund zu informieren.

📡 **Kontakt zur Eun Reòta**
• Jeder Versuch, das Schiff über Funkkanal 16 (Notfrequenz) zu erreichen, bleibt ohne Reaktion. Keine Antwort. Kein Rauschen. Nur Stille.
• Selbst mit intaktem Empfänger wirkt es, als würde das Signal einfach „verschluckt". Aufmerksame Ermittler (Technik, Elektronik o. ä.) können feststellen, dass die Frequenz ungewöhnlich gestört ist – als würde etwas aktiv unterdrücken.

📡 **Kontakt zur Thunder Bay / Behörden**
• Die Ermittler können durchaus Kontakt mit der Thunder Bay oder per Satellitenverbindung mit der Küstenwache aufnehmen – jedoch dauert jede Reaktion Stunden oder länger.
• Die Hilfe käme zu spät, und das wissen die Charaktere instinktiv.
• Zudem macht der Einsatz weiterer Behörden die Sache offiziell – was bedeutet: Kein Bergungsrecht. Keine Belohnung. Wer andere retten lässt, erhält nichts.

📑 **Hinweis für Ermittler mit juristischem Wissen oder maritimer Erfahrung**
Ein erfolgreicher Wurf auf Recht, Navigation oder Beruf: Seefahrer erinnert daran, dass das Einholen fremder Hilfe im Sinne der Genfer Seerechtskonvention dazu führen könnte, dass alle Rechte auf Bergung, Fund oder Entlohnung verwirkt werden.

📵 **Was passiert, wenn die Ermittler nicht funken?** Falls die Ermittler sich vorerst auf das Boarding der Eun Reòta konzentrieren und niemand an Bord des Küstenwachschiffs (oder ihres Transportmittels) zurückbleibt, wird der Nakklavi aktiv:

🛠️ **Zerstörung der Systeme**
• Der Nakklavi betritt unsichtbar das Schiff der Ermittler (Thunder Bay oder Beiboot – je nach Szenario).
• Er sabotiert das Funkgerät und/oder das Steuerungssystem (Motor, Ruder oder Generator).
• Ermittler, die kein Silber tragen, sehen ihn nicht – sie hören nur splitterndes Metall, Sirren, Brechen, Störungen auf dem Funkgerät.

🎲 **Willensprobe bei Sichtung (wenn Silber getragen wird)**
• Wer den unsichtbaren Angriff miterlebt, muss eine Willenskraft-Probe gegen SG 13 ablegen. Bei Misserfolg erleidet er 1W3 Wahnsinnspunkte, bei kritischem Misserfolg 1W6

• Wer nur die Auswirkungen sieht (z. B. wie sich der Funkapparat verflüssigt oder metallisch „verzieht“): Willenskraft-Probe gegen SG 12, bei Erfolg 0 / bei Misserfolg 1W4 WP

🧍 **Wenn ein Ermittler oder NSC zurückbleibt …**

Bleibt jemand (z. B. ein Ermittler oder NSC) an Bord zurück, spielt der Nakklavi Katz und Maus:

📌 **Ablenkung**
• Vielleicht hört der Charakter einen Schrei von der Eun Reòta oder sieht eine Bewegung am Eis – ein Spritzer, ein Schatten, etwas in der See.
• Aus Sorge verlässt er das Schiff – genau in diesem Moment entert das Wesen ungesehen.

☠️ **Allein gelassener NSC**
• Wird ein NSC allein gelassen, finden ihn die Ermittler später tot, mit klaffenden Wunden und teilweise zersetzt.
• Wahnsinnswurf beim Anblick: Willensprobe gegen 12, 0 bei Erfolg / 1W4 WP bei Misserfolg.

🎭 **Atmosphäre und Spannung**

• Nutze das Funkgerät als dramaturgisches Element: Verunsicherung durch Stille, Interferenzen mit Stimmen, Funksprüche „von innen“.
• Spieler, die klug planen und rechtzeitig Hilfe rufen wollen, werden belohnt – aber immer mit Zeitdruck.
• Die Zerstörung des Funksignals durch das Wesen kann auch als Wendepunkt dienen – das „Tor zur Außenwelt“ wird abgeschnitten. Die Isolation beginnt.

📄 Das Schiff: Technische & atmosphärische Beschreibung:

MS Eun Reòta

(Gälisch für „Gefrorener Vogel“, ehemals Icelark)

Die Eun Reòta ist ein gekühlter Frachter mittlerer Größe (ein sogenannter Reefer), der für den Transport verderblicher Waren ausgelegt ist – darunter tiefgekühlter Fisch, Fleisch, Meeresfrüchte, pharmazeutische Erzeugnisse und Spezialfracht aus Alaska und der russischen Küstenregion.

Der Frachter wurde ursprünglich für die arktische Versorgung entworfen – robust, aber bereits in die Jahre gekommen. Seine veraltete Technik und das knarrende, stählerne Rückgrat vermitteln ein Gefühl von schwerer Vergangenheit – ein Schiff, das mehr als nur Fracht getragen hat.

⚓ Hintergrund & aktuelle Lage

• Die Eun Reòta gehört offiziell zur Ravenholm Maritime Logistics, einer wenig bekannten US-Reederei mit Sitz in Dutch Harbor.

• Aktuell treibt das Schiff ohne Maschinenkraft in einem von Treibeis gesäumten Gebiet nahe Adak Island, westlich der Aleuten.
• Ihre letzte Funkmeldung brach mitten in einer Störfrequenz ab – seither: kein Kontakt.

🧊 Zustand und Struktur

• Alter: ca. 40 Jahre
• Werft: Oshima Shipbuilding, Japan
• Flagge: USA (Heimathafen: Dutch Harbor, Alaska)
• Typ: Kühlladungsschiff (Reefer-Class C)
• Länge: 104 m
• Bruttoraumzahl: ca. 6.500
• Antrieb: Dieselelektrische Welle, 6.400 BHP
• Besatzung: 16 reguläre Crewmitglieder (plus unbekanntes 17. Mitglied – siehe Manifest)

🛠️ Deckstruktur & Besonderheiten

Die Eun Reòta verfügt über drei große Top-Loading-Kühl-Ladebuchten, über die Container und palettierte Ware über Kräne ins Innere verbracht werden können. Zwei dieser Luken stehen aktuell offen, teils von Eis und gefrorenem Schmelzwasser blockiert.

An Bord:

- 3 Kräne – einer davon sichtbar beschädigt (Hydraulikleck), ein zweiter nur eingeschränkt drehbar, nur einer voll funktionsfähig
- Ladedecks führen über Schächte in mehrere Kühlkammern, deren Temperaturbereiche separat gesteuert werden konnten (bis –40°C)
- Die Crew versuchte offenbar, Teile der Fracht umzuschichten – einige Paletten stehen geöffnet, als wäre man auf der Suche nach etwas

---

🏠 Die Aufbauten / das Schiffsinnere

Die Hauptaufbauten der Eun Reòta erstrecken sich über fünf Ebenen, die über schmale, metallene Treppen verbunden sind:

1. Ebene 1 – Küche & Kombüse
   Einfache Edelstahlküche, mit Vorratsraum und angeschlossener Kühlzelle. Verlassene Speisen deuten auf abrupte Unterbrechung des Betriebs.
2. Ebene 2 – Mannschaftsquartiere & Aufenthaltsraum
   Acht Kabinen (je 2–4 Betten), Gemeinschaftsdusche, spärlicher Aufenthaltsraum mit vergilbten Zeitungen, ein zerkratzter Fernseher und ein leerer Medikamentenschrank.
3. Ebene 3 – Offiziersbereich
   Drei Einzelkabinen, ein kleiner Kartentisch, zerschlagener Spiegel. Spuren, als hätte jemand mit bloßen Händen gegen die Wand geschlagen.

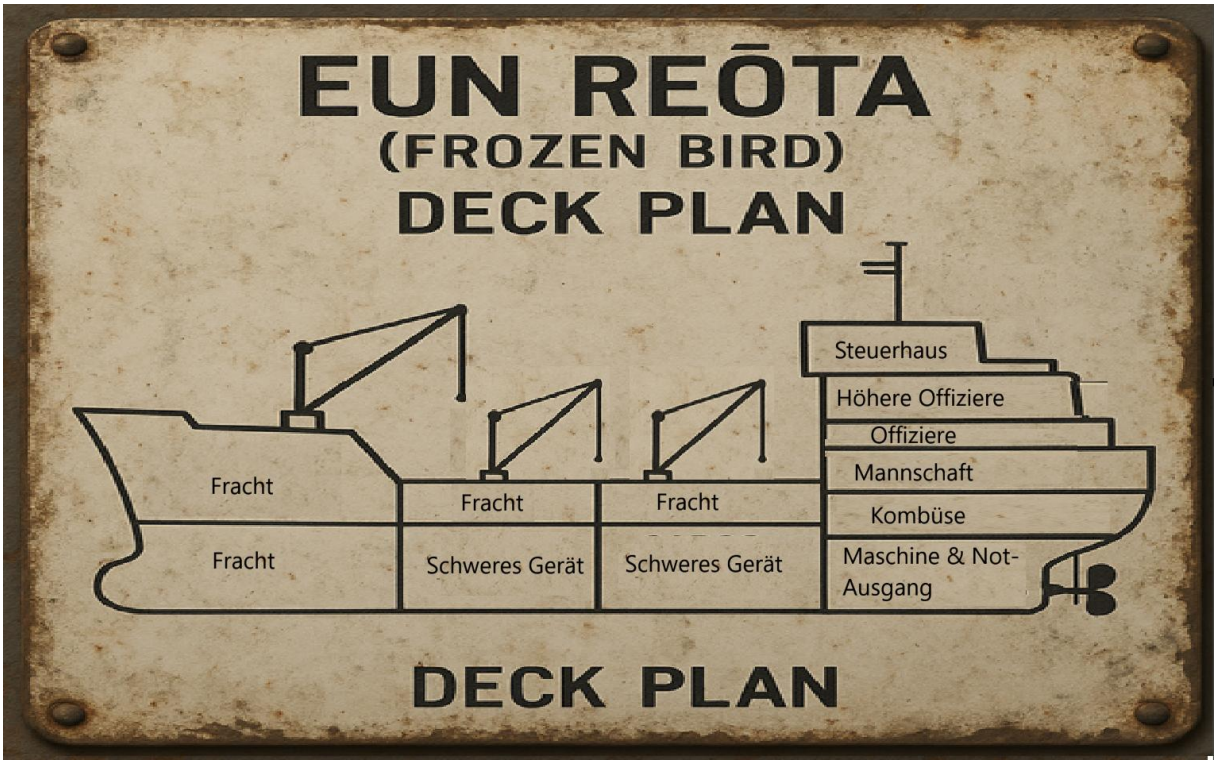
4. Ebene 4 – Kapitänskabine, Tagesraum & Recreation Room
   Der Raum des Kapitäns wirkt verlassen, aber bewohnt – als hätte jemand in Panik Dokumente durchwühlt. Tagebuchseiten, zerbrochene Tasse, ein silbernes Medaillon. Der Recreation Room: Tischtennisplatte, zwei Schränke – einer aufgebrochen, der andere abgeschlossen.
5. Ebene 5 – Brücke & Funkraum
   Der höchste Punkt des Schiffs. Die Brücke ist dunkel, die Steuerinstrumente ohne Strom, die Anzeigen verzerrt. Der Funkraum zeigt Spuren von Schmelze – das Gerät wirkt „angegriffen“, als wäre es von innen heraus deformiert worden.

☠️ Atmosphäre

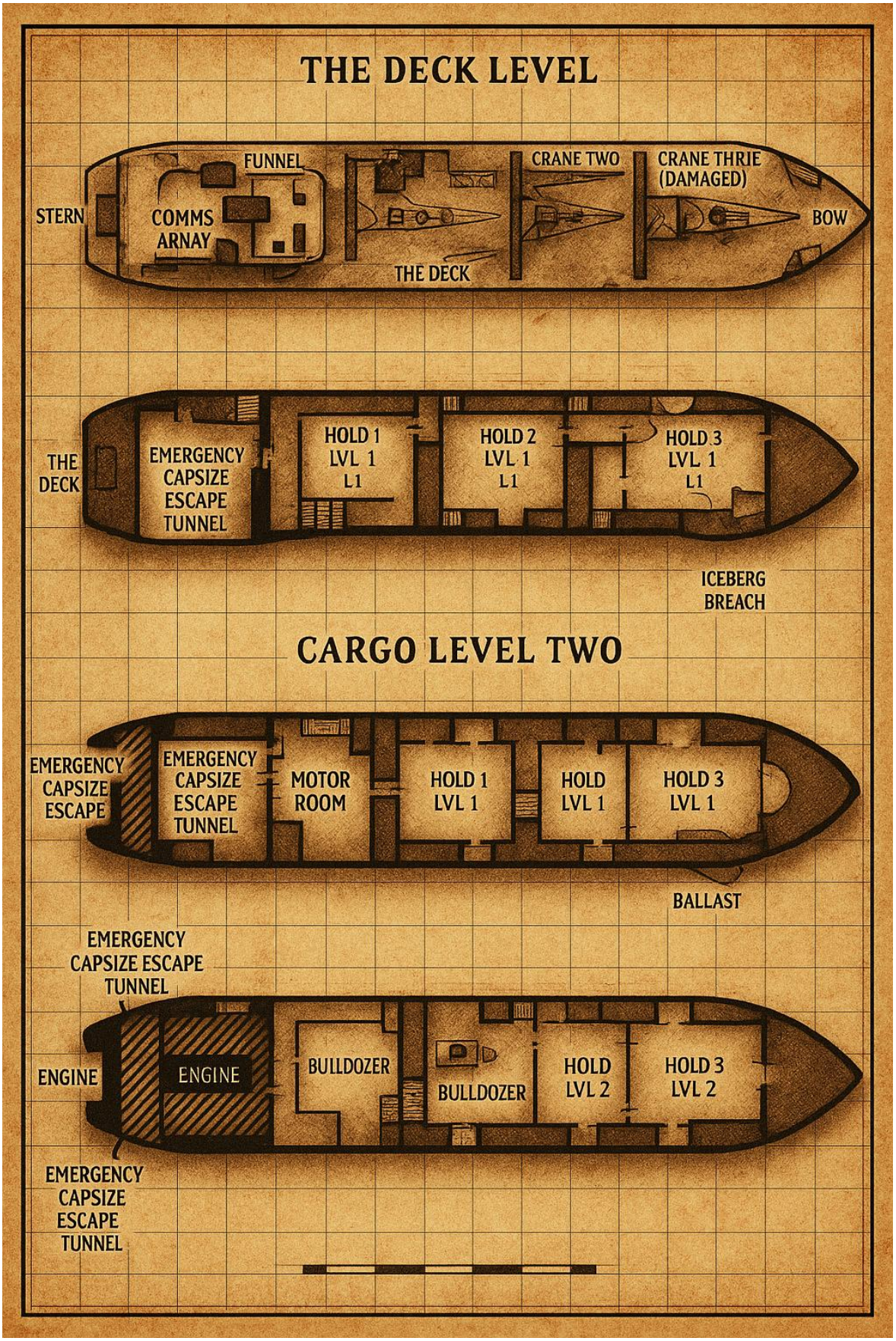
Die Eun Reòta wirkt wie ein erstarrter Organismus – tot und doch irgendwie wachsam. Überall finden sich dünne Rinnsale schwarzer Flüssigkeit, die bei Berührung nicht gefrieren, obwohl sie in Räumen von –30 °C auftauchen.

Jede Tür, jedes Deck fühlt sich an, als hätte jemand oder etwas es zuletzt berührt – mit Absicht

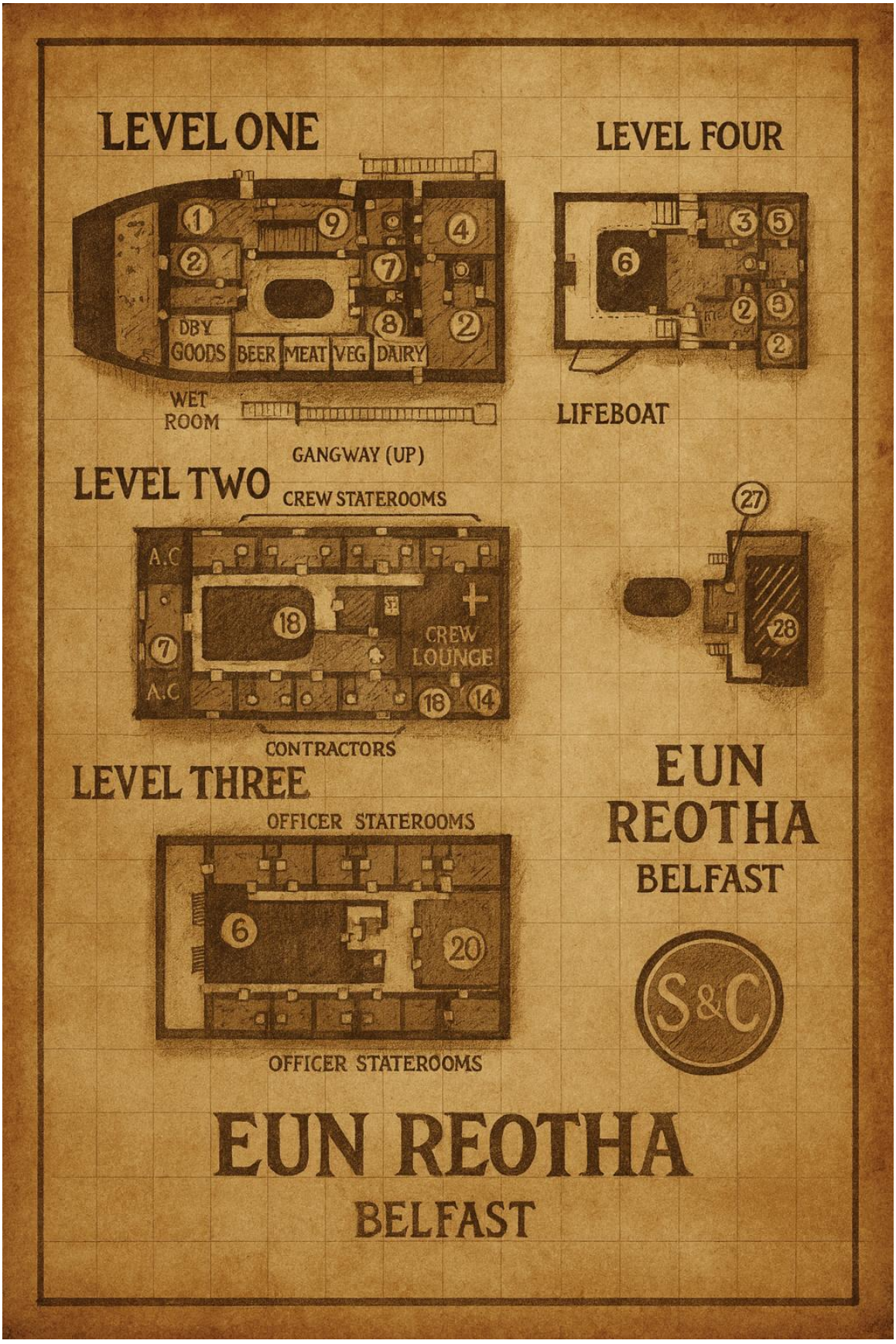
Deck Plan, überall auf der Eun Reòta zu finden



Deckplan der Hauptdecks



Deckplan des Brückenturms



Leben auf der Eun Reòta

Außer dem Nakklavi leben dort noch ein paar Tiere, die sich allerdings durch ihn.....*verändert* haben.

🐀 Profil: Veränderte Schiffsratten („Narkléir-Ratten“)

"Sie bewegen sich wie eine Sehne kurz vorm Reißen. Kein Geräusch. Kein Zögern. Kein Überleben."

Entstehung:

Tiere, die über längere Zeit (12+ Stunden) in einer Zone mit hoher „Nakklavi-Präsenz“ verweilen (etwa 15–30 Meter Entfernung), aber nicht direkt verfaulen, beginnen, sich physisch und neurologisch zu verändern. Der Prozess ist nicht infektiös, sondern eine energetisch-psychische Verformung.

Diese Veränderung löst beim Tier eine massive neuronale Überladung aus: Schlafzyklen, Reizfilter, Angsthemmung – alles wird abgeschaltet. Was übrig bleibt: ein pulsierender Reflexkörper aus Instinkt, Schmerz und Jagdtrieb.

Vorschlag Alternative zu Hauptablauf für Ratten (optional):

🎭 Begegnungsskript: „Kratzen in der Stille“

⚙️ Ort: Unterdeck / Versorgungsgang / Nähe Kühlraum
⏱️ Zeit: Etwa 36 Stunden nach dem ersten Betreten des Frachters
📍 Ziel: Erste Begegnung mit den Narkléir-Ratten
🔁 Später: Begegnung mit An Cath Dubh als Solo-Jump-Scare-Element

Szene 1 – Vorbereitung: „Spuren“

Wahrnehmung (SG 14):
Mindestens ein SC bemerkt feine, schwarze Kratzspuren an der Innenseite von Metallrohren – nicht außen. Eine Kühlraumtür ist nur angelehnt. Dahinter: Fleischvorräte… alle angefressen, aber in geometrischem Muster.

Würfe auf Wissen (Natur, Biologie, o. ä.):
→ Keine bekannte Rattenart frisst so – es sieht absichtlich aus.

Szene 2 – Geräusche: „Falsche Stille“

Sobald die Gruppe den Kühlraum oder angrenzende Lagerräume betritt, stoppt plötzlich jedes Hintergrundgeräusch. Die Rohre sind still. Kein Schiffsknarren. Kein Wind. Kein Tropfen.

Wahrnehmung (SG 16):
Ein kratzendes Geräusch – nicht am Boden. Direkt über ihnen. Dann: Stille.

Szene 3 – Angriff: „Narkléir-Ratten“

🔔 Trigger: Sobald sich einer der SC in den Raum hineinwagt, ploppen mehrere dunkle Formen aus einem Lüftungsschacht direkt auf die Gruppe.
3–5 Narkléir-Ratten greifen gleichzeitig an.

- Sie zielen auf ungeschützte Körperstellen: Augen, Handgelenke, den Hals.
- Sie sind lautlos, die Spieler hören nur das Krachen der eigenen Knochen, wenn sie zubeißen.

📢 Spielleitertext (optional):
„Etwas Schwarzes tropft aus dem Gitter. Du meinst, ein Schatten zu sehen – aber dann ist es schon auf dir. Klauen reißen an deiner Wange. Zähne schlagen gegen deine Stirn. Und sie machen keinen Ton.“

Szene 4 – Flucht oder Vernichtung

- Ratten kämpfen bis zum Tod, ohne Schmerzreaktion.
- Bei schwerem Gegenschlag ziehen sie sich blitzartig in die Rohre zurück.
- Bei 3+ getöteten Ratten bleibt der Schacht leer, aber man hört ein langgezogenes Schnurren… das langsam verstummt.

Szene 5 – Zwischenspiel: „Die Katze beobachtet“

Wahrnehmung (SG 15):
Ein SC sieht auf einem der Rohre zwei große, starrende Katzenaugen im Dunkeln – zu groß für eine normale Katze. Wenn Licht darauf fällt, sind sie plötzlich verschwunden.

📢 Spielleitertext:
„Zwei runde Spiegel blicken dich aus der Schwärze an – auf Augenhöhe. Für einen Moment meinst du, etwas erkennen zu können… einen langen Körper, der sich an der Decke hält. Dann ist alles wieder leer.“

Szene 6 – Späterer Solo-Angriff: An Cath Dubh

💡 Optional als Einzelszene später im Abenteuer.
Nutze diese, um einen angeschlagenen SC zu isolieren und mit der Katze zu konfrontieren.

Situation: Ein SC ist allein in einem Lagerraum, funkt nach den anderen, doch das Funkgerät rauscht nur.

- Ein Klirren.
- Ein Schatten über dem Spind.
- Dann ein gezielter Angriff auf das Gesicht.
- Kein Geräusch. Keine Vorwarnung. Nur Schmerz.

🎬 Optionen zur Weiterführung

- Ratten hinterlassen verknotete Gedärme in Symbolform – mögliche Hinweise auf Intelligenz.
- Die Katze wird immer wieder flüchtig gesehen, taucht aber nie zweimal am selben Ort auf.
- Ein Crewmitglied hat die Mutation teilweise überlebt – Albträume, zitternd, das Gesicht zerkratzt, murmelt: „Sie war so schön… so still…“

🐈‍⬛ Profil: Mutierte Schiffskatze („An Cath Dubh“)

Ursprung:

Das Haustier eines Crewmitglieds, ein süßes DIng. Anfangs zeigt es nur übermäßige Wachsamkeit, dann beginnt es, nicht mehr zu schlafen. Nach etwa einem Tag in Nakklavi-Nähe

ist die Katze völlig verändert – langgliedrig, mit unnatürlich ruhigen Bewegungen, völlig still, aber mit hyperreagierendem Muskeltonus.

(Ihre Werte findest du im Anhang unter Lebewesen)

Nicht sofort tödlich – aber chirurgisch brutal. Die Katze testet, wartet, analysiert auf Schwachpunkte wie ein Mensch es tun würde. Nur wenn sie glaubt, ihr Ziel ist isoliert oder angeschlagen, schlägt sie zu. Sie lässt manchmal andere Tiere agieren und beobachtet. Sie scheint zu lernen, hochintelligent.

Erkundung der Eun Reòta

Die Eun Reòta wirkt wie ein Geisterschiff. Verlassen, vereist und in einer abgelegenen Bucht gestrandet, liegt sie teilweise schief am schwarzen Kiesstrand von Adak Island. Ihr Bug ist tief in den Sand gerammt, als hätte sie sich dort festgekrallt, die See um sie herum von Treibeis und Nebel durchzogen. Ihr Rumpf ist beschädigt, aber grundsätzlich noch seetüchtig – theoretisch könnte man sie flottmachen und bergen.

Kein Strom. Keine Heizung. Kein Licht. Eine dünne Schicht Eis bedeckt nahezu jede Oberfläche – sowohl im Inneren als auch auf Deck. Türen klemmen, Fenster sind erfroren, und überall tropft es unheilvoll. Die Leere, die Kälte und das leise Knacken des Metalls schaffen eine beklemmende, fast sakrale Atmosphäre. Es hallt. Es ist still.

Die Stimmung soll unheilvoll, unheimlich und zunehmend verstörend sein, besonders wenn die Spieler in die Superstruktur und die tiefen Kühlräume hinabsteigen.

Allgemeine Hinweise für die Spielleitung:

- Steigere die Intensität langsam. Lasse die Charaktere zu Beginn nur kleine Hinweise entdecken. Je länger sie an Bord sind, desto verstörender werden die Funde.
- Nutze Licht und Geräusche gezielt. Taschenlampen erzeugen harte Schatten. Ein Echo im Maschinenraum kann ein plötzliches Scheppern auslösen.
- Kälte als Bedrohung. Ohne Strom ist auch keine Heizung verfügbar. Nach 30 Minuten ohne warme Kleidung sind Kälteschäden möglich (CON-Proben).

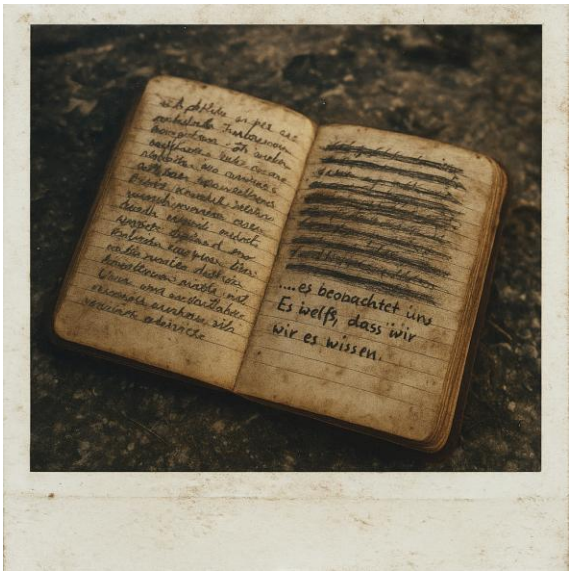
Mögliche Funde & Hinweise

Diese Elemente können nach Ermessen der Spielleitung im Laufe der Erkundung auftauchen – am besten gestaffelt, um die Spannung zu steigern.

1. Frostüberzogene Spinde: Im Mannschaftsquartier stehen halbgeöffnete Spinde. In einem liegt noch eine Uniform, ordentlich gefaltet – der darüberhängende Mantel ist aufgerissen. Auf dem Boden: Kratzspuren und eingefrorenes Blut.

2. Kaputter Funkraum: Die Funkanlage ist zerstört – absichtlich. Als ob etwas oder jemand versucht hätte, jegliche Kommunikation zu unterbinden. Ein silbernes Kruzifix liegt auf dem Boden, verschmort.
3. Verdächtige Geräusche: Ein Rumpeln oder leises Poltern in der Ferne. Ein Türschlag. Wenn die Spieler nachsehen – nichts. Oder? Vielleicht ein feuchter Schleier auf dem Boden?
4. Die Kühlräume: Die Vorräte sind tiefgefroren – oder leer. Ein Raum ist offen, im Inneren: tiefgefrorene Fischkisten, aber dazwischen eine aufgerissene Kiste mit metallenen Scherben und einem eingelassenen, leuchtenden Runensymbol (ein Silberartefakt?).

5. Crewtagebuch: In einer Kabine liegt ein persönliches Notizbuch, die letzten Seiten hastig beschrieben, dann durchgestrichen. Verzweifelte Notizen, Hinweise auf etwas, das sich bewegt hat. Ein letzter Eintrag endet abrupt mit dem Satz:
„...es beobachtet uns jetzt. Es weiß, dass wir es wissen."



6. Katzenspuren: Eine Schiffskatze? Überdimensionale Kratzspuren an der Wand, tief im Stahl. Ein zerfetzter Rattenkörper, unnatürlich aufgedunsen. Irgendetwas lebt hier noch.

Hinweise für die Spielleitung:

Sobald die Spieler tiefer in das Schiff vordringen, sollten erste Opfer folgen –NSCs der Schutztruppe. Diese können verschwinden oder grausam zugerichtet aufgefunden werden. Das Grauen kommt näher, wird greifbarer – und ist für einige vielleicht nicht einmal sichtbar...

🎲 Spielmechanische Ergänzungen zur Erkundung der Eun Reòta

❄️ Kältebedrohung (optional, aber empfohlen)

Effekt: Bei Außentemperaturen unter dem Gefrierpunkt und ohne funktionierende Heizung setzen Unterkühlung und Erschöpfung ein.

Zeit ohne Schutz	Regelmechanik
30 Minuten	CON-Probe (schwierig)
Bei Misserfolg	-1W4 Trefferpunkte Schaden + 1 Maluswürfel auf alle Proben
Wiederholung	Jede weitere Stunde: neue CON-Probe mit steigender Schwierigkeit (zuerst schwierig, dann extrem)
Heilung	Nur durch Wärme (Decken, Kleidung, Heizung), danach 1W3 Heilung pro Stunde

📻 **Funkraum / Technikraum**

Wahrnehmung (Horchen, Suchen):

- Normale Probe: Entdecke, dass das Funkgerät mit brachialer Gewalt zerstört wurde.
- Erfolg + Silber in Nähe: Eine Art von Rußspur mit silbriger Reflexion verläuft entlang der Konsole – das Ding wollte keine Nachricht an die Außenwelt.

Wissenschaft (Elektrotechnik):

- Mit einem vollen Erfolg: Teile können repariert werden (1W6 Stunden Aufwand + Werkzeug + Ersatzteile)

Spuren der „Schiffskatze“

Wahrnehmung (Spurenlesen, Naturkunde):

- Spuren sind zu groß für ein normales Tier, Kratzspuren an der Wand sind 1,40 m hoch – sie stammt nicht von einer Katze, sondern von etwas … verändertem.
- Blutige Überreste einer Ratte → **Willenswurf, SG 12**.
  Bei Misserfolg: **1 Wahnsinnspunkt**.
  Bei Patzer: Zusätzlich eine **leichte temporäre Störung** (z. B. Ekel, Zittern).

📖 **Tagebucheintrag**

Lektüre (Psychologie, Sprachen, Intelligenz):

- Normale Probe: Versteht den panischen Ton.
- Schwierige Probe: Entdeckt zwischen den Zeilen, dass die Crew wohl Dinge nicht sehen konnte, obwohl sie „da“ waren.
- **Willenswurf, SG 13** beim intensiven Lesen.
  Bei Misserfolg: **1 Wahnsinnspunkt**
  Bei Patzer: **2 Wahnsinnspunkte** und die Figur leidet unter **Verstörung** – z. B. unkontrolliertes Murmeln oder Zittern für 1W6 Minuten.

👣 Bewegungen auf dem Schiff

Wahrnehmung / Horchen:

- Leise Schritte, ein Kratzen in den Luken über einem.
- Spieler ohne Silber → nichts sichtbar, nur hörbar.
- **Willenswurf, SG 15**, wenn der Charakter mit Silber in Kontakt steht und den Schatten sieht (Reiter mit Tentakelarmen).
  – Bei Misserfolg: **1W3 Wahnsinnspunkte**
  – Bei Patzer: **1W6 Wahnsinnspunkte**
  Zusätzlich: Kurzzeitiger Zustand „**Desorientierung**“ (z. B. -1 auf alle Proben für 1W6 Minuten), wenn mehr als 3 Punkte auf einmal erlitten werden.

⚙️ Maschinenraum / Technik

- Mechanik-Probe: Notfallgenerator ließe sich wieder zum Laufen bringen, aber Teile fehlen.
- Option: Einer der NSCs könnte später ein notwendiges Ersatzteil im Eis finden (Plot-Hook!)

☠️ Opfer unter den NSCs

1. Erstes Opfer: Geräusch, dann ein Schrei. Nur noch eine Schleifspur führt in den Kühlraum.
2. Zweites Opfer: Von ätzendem Schleim überzogen, teilweise zersetzt
   → Furchtprobe SG 15
   → Silber in der Nähe → Schleim beginnt zu phosphoreszieren (das ist natürlich nur sichtbar, wenn der Strom noch nicht wieder hergestellt ist).

🎯 Sichtbarkeit des Nakklavi

Bedingung	Wahrnehmung	Wirkung
Ohne Silber	Unsichtbar. Nur indirekt wahrnehmbar: Schritte, Schleifgeräusche, Kratzspuren, Nebelbewegung	Kein direkter Effekt, aber bei anhaltender Konfrontation: **Furcht-Wurf SG 12** möglich
Mit Silber	**Sichtbar: ein unförmiger Reiter aus Schleim, Schatten, Knochen und Tentakel. Nicht vollständig greifbar.**	**Willenswurf SG 16** (bei Sichtkontakt). Misserfolg: **1W4 Wahnsinnspunkte**, Patzer: **1W10**
Kameraaufnahme	Unscharfer Schatten, formlose Masse mit Reflexionen – „etwas ist da“.	Kein Wurf. Spielleitung kann bei Betrachtung von Videomaterial einen **Wurf auf Intelligenz (SG 14)** verlangen, um die Bedrohung zu erfassen (führt zu +2 auf Furcht bei nächstem Kontakt).

🧊 Optionen bei Rückzug / Taktik

- Spieler können versuchen, sich zu verbarrikadieren oder Bereiche mit Silber zu „segnen“ (z.B. Silbermünzen, Schmuckstücke aufhängen – provisorischer Bannkreis, hält das Wesen kurz zurück).

Hauptdeck der Eun Reòta

Der Rumpf des Schiffes wurde an Steuerbord offenbar durch ein schweres Objekt – möglicherweise ein Riff, ein Felsen oder sogar ein anderer Schiffskörper – massiv beschädigt. Die Außenhaut ist eingedrückt, doch scheint keine unmittelbare Gefahr des Wassereinbruchs zu bestehen. Mit entsprechenden Reparaturen oder im Schlepp wäre die Eun Reòta prinzipiell noch seetüchtig – ein nicht unbeträchtlicher Umstand im Hinblick auf mögliche Bergungsansprüche.

Drei große Ladekräne ragen über die geöffneten Luken der Hauptfrachtbereiche hinweg. Nur eine der Luken ist fest verschlossen. Die beiden anderen stehen offen – eine vollständig, die andere klafft auf halbem Wege. Sie geben den Blick frei in die tiefen, eisverkrusteten Kühlräume unter Deck.

Am Bug befinden sich zwei große Seilwinden sowie die mechanische Ankeranlage – bislang ungenutzt. Der metallene Boden des Decks ist mit einer dünnen Schicht gefrorener Gischt und Schnee überzogen.

Bei genauerer Untersuchung der halb geöffneten Luke zeigt sich: Die Abdeckung wurde offenbar gewaltsam aus ihrer Verankerung gerissen. Sie ist mehrfach eingedellt, als hätte ein massives Objekt mit enormer Kraft dagegen geschlagen. Ohne Lichtquelle ist dies nur schwer zu erkennen – ein erfolgreicher Verborgenes Erkennen-Wurf ist erforderlich.

Kräne: Zwei der drei Kräne erscheinen funktionstüchtig – vorausgesetzt, die Stromversorgung des Schiffs wird wiederhergestellt. Der dritte Kran (an der beschädigten Luke) jedoch ist stark beschädigt. Kabel wurden aus den Anschlüssen gerissen, Träger sind verbogen. Es sieht aus, als hätte sich etwas Riesiges an dem Kran abgestoßen oder festgeklammert. Eine Reparatur wäre mit dem richtigen Werkzeug (vermutlich im Werkstattbereich der Aufbauten) und einem

erfolgreichen Wurf auf Ingenieurswissenschaften, Schwere Maschinen bedienen oder einem Harter Mechanik-Reparaturwurf innerhalb von sechs Stunden möglich.

Am dritten Deck der Aufbauten hängt noch ein Rettungsboot an der Steuerbordseite. Die gegenüberliegende Abwurfvorrichtung an Backbord ist leer – das dazugehörige Boot fehlt spurlos.

Mögliche Entdeckungen auf dem Hauptdeck:

- Schleifspuren im Eis, als hätte man etwas Großes und Schweres über das Deck gezerrt.

- Gefrorene Blutspritzer nahe des Hecks, direkt hinter dem hinteren Aufbau.
- Verborgenes Erkennen: Eine abgetrennte, gefrorene Hand unter einer Eisschicht. Ein erfolgreicher Medizin-Wurf offenbart, dass die Hand mit Bisskraft – ähnlich einem Hai – abgerissen wurde.

Brückenturm: Ebene Eins (Erdgeschoss)– Kombüse und Offiziersbereich

Zugang zum Inneren der Superstruktur findet sich über Türen an Steuerbord und Backbord – beide wurden gewaltsam geöffnet. Die Tür an Backbord liegt stark verbogen auf dem Deck, während die Tür an Steuerbord gänzlich fehlt. Bei genauerer Untersuchung zeigt sich: keine Kratz- oder Klauenspuren, aber tiefe Dellen im Metall, als hätte etwas Schweres und Wuchtiges die Tür von außen eingeschlagen. Das Schloss ist vollständig verbogen – ebenso der Rahmen.

Anders an der Steuerbordseite: Hier sieht es aus, als sei die Tür von innen heraus aufgerissen worden. Was auch immer sich hier abgespielt hat, Gewalt war auf beiden Seiten im Spiel.

Raumübersicht:

- Backbord-Zugang: Zugang zum Laderaumbüro (verschlossen) und zur CO_2-Flaschenkammer (verschlossen).
- Steuerbord-Zugang: Zugang zu Vorratsräumen für Fleisch, Gemüse, Milchprodukte und Trockenwaren (alle verschlossen).

Im Inneren herrscht Finsternis. Ohne Strom kein Licht, keine Heizung – nur Frost an den Wänden und eisige Kälte in der Luft. Die Geräusche der Nordsee hallen durch die metallenen Gänge, jedes Knarzen wirkt wie ein Flüstern.

Lager & Vorratsräume:

- Benötigen ein erfolgreiches Schlösser öffnen oder einen STÄ-Wurf mit Brecheisen.
- Die Räume sind kalt, aber durch die Umgebungstemperatur weitgehend konserviert.
- Die Regale sind ordentlich, es gibt keine Spuren von Kampf oder Chaos.

CO_2-Raum:

- Hier lagern schwere Flaschen für das zentrale Feuerlöschsystem und zur Kühlung der Frachträume.
- Jede Flasche: ca. 1,5 m hoch, 130 kg schwer.
- Tür ist verriegelt – Schlösser öffnen oder ein schwerer STÄ-Wurf mit Hebelwerkzeug notwendig.
- Könnte improvisiert für Waffen oder Kühlung eingesetzt werden.

Laderaumbüro:

- Regale mit Frachtlisten, Zollpapiere, Versicherungsnachweise.
- Ein einzelner Schreibtisch – chaotisch, als wäre jemand gestört worden.
- Erfolgreicher Verborgenes erkennen-Wurf bringt ein aktuelles Manifest zutage:
  Ladung: Rind- und Schweinefleisch, frisches Obst & Gemüse, Milchprodukte.
  Bestimmungsort: Adak Naval Base, Alaska.

Kapitänskajüte:

- Aufgeräumt, aber leer – auf dem Schreibtisch steht eine halb gefrorene Kaffeetasse.
- Ein Logbuch (auf Norwegisch) liegt daneben:
  Die Eun Reòta (vormals Icelark) verließ Tromsø am 18. Februar 1953, Ziel: Versorgungsfahrt nach Adak.
  Letzter Eintrag:
  „Maschinist Oddsen meldet Schäden nach schwerer Grundberührung. Funker Sjøberg hat das Funkgerät demoliert – er brüllte, es spreche mit ihm. Ich habe ihn im Funkraum eingeschlossen."

Chefingenieursbüro:

- Tür verschlossen, Schloss aufbrechen möglich.
- Zwei Aktenschubladen stehen offen, Papiere halb herausgerissen.
- Dokumente zu:
  - Zustand und Wartung der Ladekräne
  - Sicherheitschecks
  - Lieferscheine über CO_2-Lieferungen aus Reykjavik

Offiziersmesse:

- Gedeckte Tische, eingefrorene Mahlzeiten auf Porzellan. Besteck liegt kreuz und quer.
- Es scheint, als sei das Essen abrupt unterbrochen worden.

Kombüse (Galley):

- Großküche mit Töpfen, Pfannen, Kochgeräten.

- Ein großer Topf liegt auf dem Boden – eine Art Eintopf, inzwischen gefroren, hat sich wie schwarzes Eis ausgebreitet.
- Ein Block gefrorenes Fett ist unter dem Herd geplatzt.

Mannschaftsmesse:

- Tische wurden umgeworfen, offensichtlich als Barrikade gedacht.
- Doch die Umwehrung hat nicht gehalten: Möbel sind verbogen, teils aufgerissen, die Wände mit Blut bespritzt.
- Gefrorene Schleifspuren ziehen sich vom Raum zur Tür – als sei etwas oder jemand weggeschleift worden.

Mögliche Entdeckungen (je nach Dramaturgie einzusetzen):

- Blutspuren an den Wänden, gefroren und spröde.
- Eine leere Signalpistole in der Kombüse.
- Ein Fleischermesser, mit eingetrockneter, milchiger Substanz an der Klinge.
- Drei leere Flaschen, mit Stofffetzen im Hals – improvisierte Molotowcocktails?

Hier ist das überarbeitete Kapitel „Brückenturm: Zweites Deck – Mannschaftsquartiere“ für dein Grimm-Szenario an Bord der Eun Reòta, stilistisch an die bisherige Tonalität angepasst:

Hier ist die vollständig angepasste Version für das Kapitel „Brückenturm – Ebene Zwei: Mannschaftsquartiere“ im Stil und Kontext eures Pulp-Horror-Szenarios auf der Eun Reòta – einem verlassenen Kühlschiff vor Adak Island:

Brückenturm – Ebene Zwei: Mannschaftsquartiere

Die schmale, metallene Treppe von Ebene Eins hinauf ist glatt vom Reif, der sich durch das gesamte Schott zieht. Dunkle Kälte schlägt den Ermittlern entgegen, sobald sie das nächste Deck betreten. Die Gänge sind still, jeder Schritt hallt gespenstisch wider. Die Türen der Kabinen stehen meist offen oder nur angelehnt, manche schwanken langsam hin und her – gelegentlich fällt eine mit einem lauten Knall ins Schloss und lässt das ganze Deck erzittern.

Mannschaftskabinen

Alle Kabinen ähneln sich: schmale Stockbetten, ein Spind für persönliche Gegenstände, Fotos, Briefe, abgetragene Kleidung. An den Wänden kleben halb abgefallene Kalender und Pin-Up-Poster aus den 1950ern. Manche Räume wirken verlassen, andere sehen aus, als seien sie überstürzt geräumt worden.
Einige Türen wurden mit unheimlicher Gewalt aufgebrochen: Verbogene Türrahmen, herausgerissene Scharniere – Kraft, die jenseits menschlicher Maßstäbe liegt. In einer davon findetg sich in einem Spind das Tagebuch der Katzenbesitzerin.

Crew-Lounge

Ein Raum mit durchgesessenen Stühlen und Tischen, die billig und zweckmäßig wirken. An der Wand hängt eine alte Leinwand, davor ein improvisierter Projektor mit angeschlossenem DVD-Player. Auf den Regalen stehen verstaubte DVD-Hüllen und leere Flaschen.
Hinter einer verriegelbaren Metallklappe befindet sich die kleine Bar – ein vergeblicher Versuch, diese aufzubrechen, ist an den Spuren zu erkennen: Ein verbogenes Brecheisen liegt noch auf dem Boden.Ein Satz Spielkarten ist über den Teppich verstreut – auf einigen finden sich getrocknete, dunkelbraune Flecken. Blut.

Medizinraum

Ein kleiner Untersuchungsraum mit einer rostfreien Liege, einem Waschbecken und mehreren medizinischen Schränken.
Die Ausstattung ist bemerkenswert vollständig: Desinfektionsmittel, Notfallsets, medizinisches Gerät zur Beatmung, Infusionen, Nadeln, Operationsbesteck. Eine geöffnete Medikamentenbox enthält zerbrochene Ampullen von Morphin, einige Reste liegen in Pfützen auf dem Boden.
Zwei funktionierende Taschenlampen können in einem Wandfach gefunden werden.
Ein aufgebrochener Wandschrank gibt den Blick auf Dosen mit Penicillin, Antibiotika und anderen Medikamenten frei – einige Fläschchen fehlen.

Mögliche Entdeckungen (nach Ermessen des Spielleiters):

- Blutspuren, eingefroren auf dem Boden und an den Wänden.
- Eine weggeworfene Handbeil unter einem umgestürzten Stuhl.
- Eine leere Morphin-Ampulle und eine benutzte Spritze (→ [Polaroid verfügbar]).

- Ein angelaufenes, blutbeflecktes Küchenmesser mit beschädigtem Griff.
- Eine Kabine, deren Wände mit gefrorenem Blut bespritzt sind – ein einziger Anblick reicht für einen Stabilitätswurf.
    - → Stabilitätsverlust bei Anblick: 0/1W4

- Das Tagebuch der Besitzerin der Schiffskatze:

📜 Tagebuchfetzen – gefunden in Spind 12B

Seite ist an den Rändern wellig, Tinte ist stellenweise verwischt. Reste von Katzenhaaren kleben zwischen den Seiten. Die Rückseite trägt einen Abdruck eines blutigen Daumens.

3. Tag auf See
Tammie hat das Fressen kaum angerührt. Vielleicht zu salzig? Oder irgendwas im Schiffsfutter, das sie nicht verträgt. Sie schläft viel – aber immer mit offenen Augen. Ich weiß, das klingt bescheuert. Aber ich hab's überprüft. Keine Augenbewegung, kein Lidschlag. Nur dieser starre Blick.

4. Tag
Irgendetwas stimmt mit ihr nicht. Heute Nacht lag sie auf der Wand. An der Wand. Nicht „an". Auf. Vier Pfoten – senkrecht. Ich hab geglaubt, ich halluziniere. Sie ist weggelaufen, als ich das Licht angemacht habe. Kein Laut. Kein Miauen mehr seit zwei Tagen. Das ist nicht normal. Das ist nicht Tammie.

5. Tag – Früh
Hab sie beobachtet. Sie beobachtet mich zurück. Sie sitzt oben auf dem Rohr über meinem Bett und starrt. Ich hab's versucht zu ignorieren, aber mein ganzer Körper spannt sich, wenn sie da ist. Ihr Körper sieht… falsch aus. Die Beine sind länger, die Wirbelsäule wirkt gebrochen, aber sie bewegt sich fließend. Wie Wasser mit Krallen.

5. Tag – Nacht
Sie hat meine Hand gekratzt. Nicht wie früher. Es war… gezielt. Ich hab geblutet. Sie ist nicht weggelaufen. Ich glaube, sie hat gelächelt. Ich weiß, wie das klingt. Aber ich weiß auch, dass es wahr ist. Und ich glaube, sie spricht mit jemandem – oder etwas. Wenn ich schlafe, höre ich sie. Leise. Fast flüsternd.

6. Tag
Ich hab versucht, sie einzusperren. Der Laderaum. Doppelt gesichert. Ich schwöre es. Zwei Stunden später war sie wieder da. Auf der Decke. Über meinem Gesicht. Sie leckt sich die Lippen, wenn ich rede. Das ist nicht meine Tammie. Ich glaube, sie gehört jetzt jemand anderem.
Oder etwas anderem.

Ich werde nicht mehr schlafen. Wenn sie kommt, muss ich wach sein. Vielleicht merkt sie es dann.

Am unteren Seitenrand ist eingeritzt:
„Er kommt. Durch sie zuerst."

- Ein Notizbuchgeintrag des Schifgfsarztes im Medizinraum:

  📓 2. Bordarzt – Persönliche Aufzeichnung (digitales Log, exportierter Ausdruck)

  Gefunden in einem wasserfesten Clipboard mit Blutflecken auf der Rückseite.

  Eintrag 12 – Psychosomatische Anomalien an Bord
  Zunehmende Berichte über „Schattenwesen", Flüstern in Rohren, Paranoia gegenüber dem Bordpersonal. Zwei Crewmitglieder mit nicht erklärbaren Kratzwunden – kein passender Gegenstand an Bord.
  Das Verhalten der Tiere bereitet mir größere Sorgen.

  Schiffskatze Tammie: Aggressivität, Schlafverweigerung, gestörtes Fressverhalten, verlängerte Gliedmaßen (?). Wuchernde Hornhaut an den Augen – kein biologisches Muster. Habe versucht, sie zu sedieren. Spritze war leer, als ich die Nadel zurückzog. Kein Einstichpunkt mehr auffindbar.
  Verdacht auf strukturelle Realitätsverzerrung. Klingt absurd. Ich weiß. Aber ich habe Medizin studiert – das hier ist nicht psychisch.

  Schlussfolgerung (vertraulich):
  Wir sind nicht allein. Und was auch immer mit dem Schiff reist, benutzt die Tiere zuerst.

Brückenturm – Ebene Drei: Offiziersquartiere

Der Aufbau ähnelt der darunterliegenden Etage, wirkt jedoch etwas gepflegter und großzügiger. Die Kabinen der Offiziere bieten mehr Platz, eine bessere Ausstattung und dezent luxuriösere Details. Neben einem weiteren Waschraum befindet sich auf dieser Ebene auch die Offiziersmesse, ausgestattet mit einem abschließbaren Tresen und stabilen Sesseln und Tischen aus dunkel lackiertem Holz.

Zahlreiche leere Flaschen – vornehmlich Whiskey – liegen über den Boden verstreut, einige zerschlagen, ihre gezackten Scherben eine Gefahr für jeden, der hier fällt oder kriecht.

Die Türen der Offizierskabinen sind überwiegend geschlossen, manche aber auch eingetreten oder mit brutaler Gewalt aus dem Rahmen gerissen. Immer wieder sticht das metallische Knarzen von Scharnieren oder das leise Schlagen einer sich bewegenden Tür durch die unheimliche Stille.

Mögliche Entdeckungen:

Tierüberreste vor teilweise zerstörtem Schott im Flur

Der Korridor ist dunkel, kalt und von Reif überzogen. Schwaches Licht (Taschenlampe o.Ä.) ist notwendig, um Details zu erkennen. Direkt vor einem stark eingedrückten und stellenweise aufgerissenen Schott liegen mehrere tierische Kadaver am Boden verteilt.

3–5 Kleintierkadaver (lässt sich nicht genauer sagen), teils Ratten, teils Vögel, stark zersetzt, teils mumifiziert, teils aufgequollen.Keine Spuren äußerer Gewalt, jedoch massive Gewebeschäden von innen heraus. Teilweise Fell und Federn unversehrt, Körper darunter aber leer oder glasig geschmolzen.Ein Kadaver wirkt wie durch eine säureartige Substanz innerlich aufgelöst, ohne sichtbare Eintrittsstelle.

Geruch: Süßlich-faul, chemisch. Deutlich wahrnehmbar, wirkt auf Spieler unangenehm.

Mögliche Proben und Erkenntnisse:

Sinnesschärfe (SG 10):
Entdeckt die ungewöhnliche Konsistenz der Kadaver, insbesondere fehlende Organe trotz intakter Haut.

→ Bei Erfolg: Spieler erkennen, dass hier kein natürlicher Verwesungsprozess am Werk war.

Heilkunde / Medizin (SG 13):
Erkennt, dass die Körper nicht verwest, sondern innerlich zerstört wurden – wahrscheinlich durch eine übernatürliche Einwirkung oder unbekannte Substanz.

Willenskraft (bei intensiver Untersuchung, SG 10):
Misslungener Wurf: Der Anblick verursacht mentales Unbehagen (1 Stabilitätsverlust).

(→ Siehe: Das Wesen in Kapitel „Begegnung mit dem Nakklavi“)

- Blockierte Kabinentür
  Eine schwere Tür liegt zersplittert und teils aufgerissen im Flur. Die Spuren deuten darauf hin, dass sie mit extremer Kraft aus dem Rahmen gerissen wurde – weit über menschliche Kraft hinaus.
- Leiche im Waschraum

Zwischen Schränken und einem umgestürzten Wäschekorb liegt ein lebloser Körper, eviszeriert.

Der Brustkorb ist teilweise offen, Rippen fehlen. Die Gliedmaßen sind grotesk verdreht, wie die einer zerbrochenen Puppe. Der Boden ist vereist – dünne Blutschichten glänzen im Taschenlampenlicht.
→ Stabilitätsverlust: 1/1W4

- Signalpistole
  In einem der Spinde liegt eine geladene Leuchtpistole. Munition: 1 Schuss. Schaden: 1W10+3 + Entzündung (Feuer auf Kleidung etc.).

Kabine der 1ten Offizierin Alvarez

Adrette, ordentliche Schiffskajüte, die bis jetzt am wenigsten zerstörte. In einer Ecke steht ein kleiner Bullerofen, der sogar noch ein bisschen wärme abgibt, offensichtlich ist die Besitzerin noch nicht lange fort. Hier gibt es die üblichen Einrichtungsgegenstände (Spint, Tisch mit 3 Stühlen, ein kleiner Schreibtisch.) aber das ganz hat definitiv einen weiblichen Touch: Kleine Vorhänge flankieren das Bullauge nach draußen, es liegt ein hübsches, südamerikanisches Zierdeckchen auf dem Tisch, und es gibt (allerdings verwelkt) eine kleine Zimmerpflanze. Auf dem kleinen Schreibtisch liegt ein Logbuch:

📘 Bordlogbuch der letzten drei Tage

Quelle: Schiffstagebuch Eun Reòta, handschriftlich geführt durch 1. Offizierin Alvarez

14. Februar, 20:00 Uhr
Windlage stabil. Kurs unverändert. Keine nennenswerten Vorkommnisse. Kapitän leicht nervös wegen veralteter Navigationsdaten westlich von Adak. McNulty meldet erhöhten Brennstoffverbrauch ohne plausible Ursache.

15. Februar, 03:15 Uhr
Ruderanlage kurzzeitig blockiert. Alcott weckt Mannschaft. Keine mechanische Ursache gefunden. Patrick überprüft Leitung – meint, Eis habe sich „lebendig bewegt". Kostas lacht. Niemand sonst.

15. Februar, 18:44 Uhr
Stromschwankung. Volkov berichtet von "Atemluft" im Kühlraum – bei -31°C. Zwei Paletten mit Tiefkühlfisch erscheinen "aufgetaut", aber Sensor zeigt -28°C. Sam Rudd meldet sich ab. Seitdem nicht mehr gesehen.

16. Februar, 10:22 Uhr
Kapitän gibt Befehl zum Funkspruch an Hafenbehörde. Funk gestört. Yong meint, „Frequenzen hallen zurück". Ich notiere seltsame Geräusche – wie Wellen innerhalb des Schiffes. McNulty sagt nichts mehr.

16. Februar, 23:58 Uhr
Letzter Eintrag: Stimmen im Gang gehört. Volkov steht in der Tür und fragt: „Warum hast du dein Gesicht abgenommen?" Ich schreibe das nicht. Ich schreibe das nicht. Ich schreibe das nicht. Ich –

(abgebrochen)

Da diese Kabine tatsächlich so etwas wie bewohnbar ist, steigen die Lebensgeister der Spielercharaktere: +1W4 TP (Falls welche verloren wurden), +1GS.

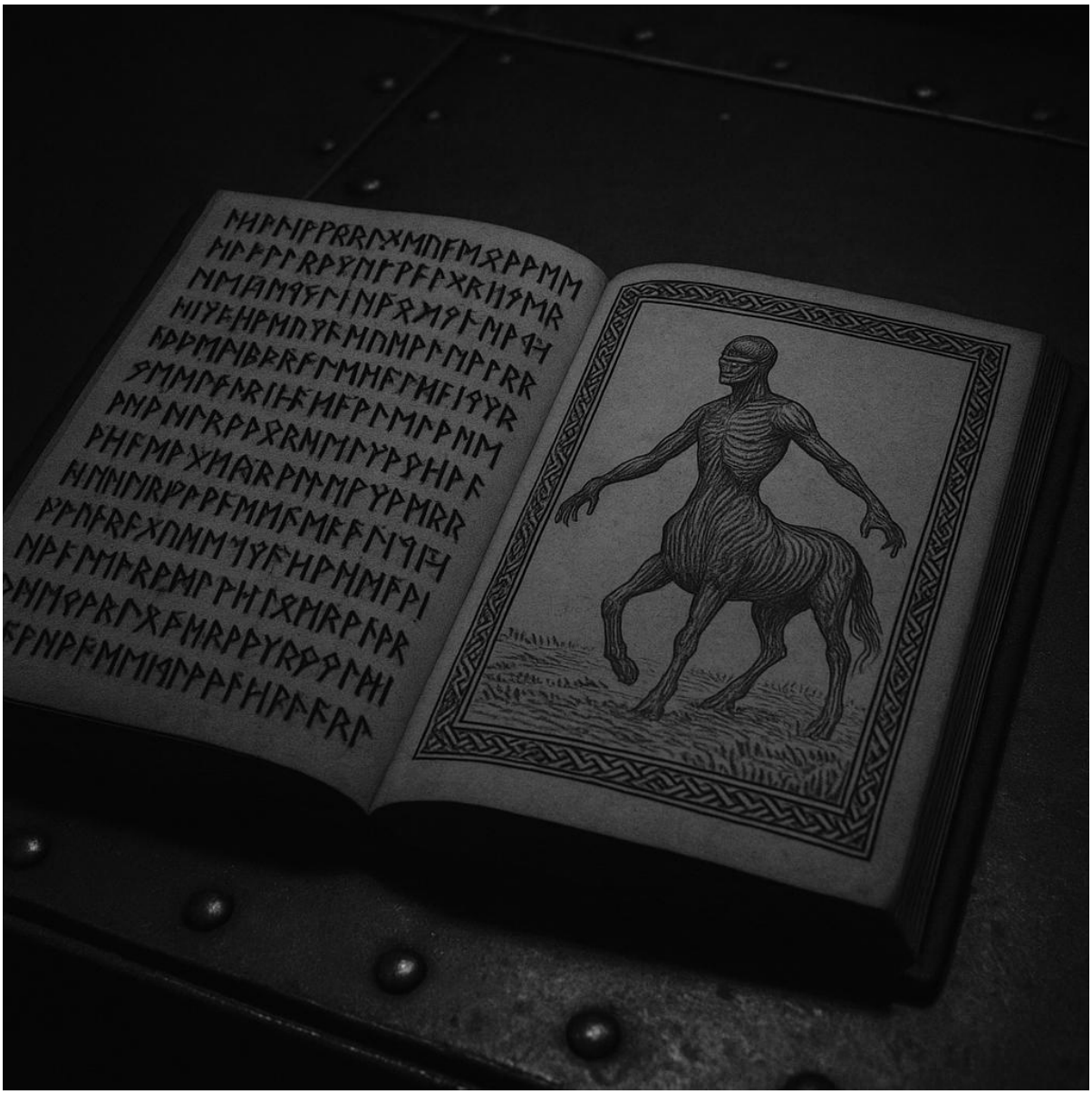
Später Fund (Empfohlen gegen Spielmitte)

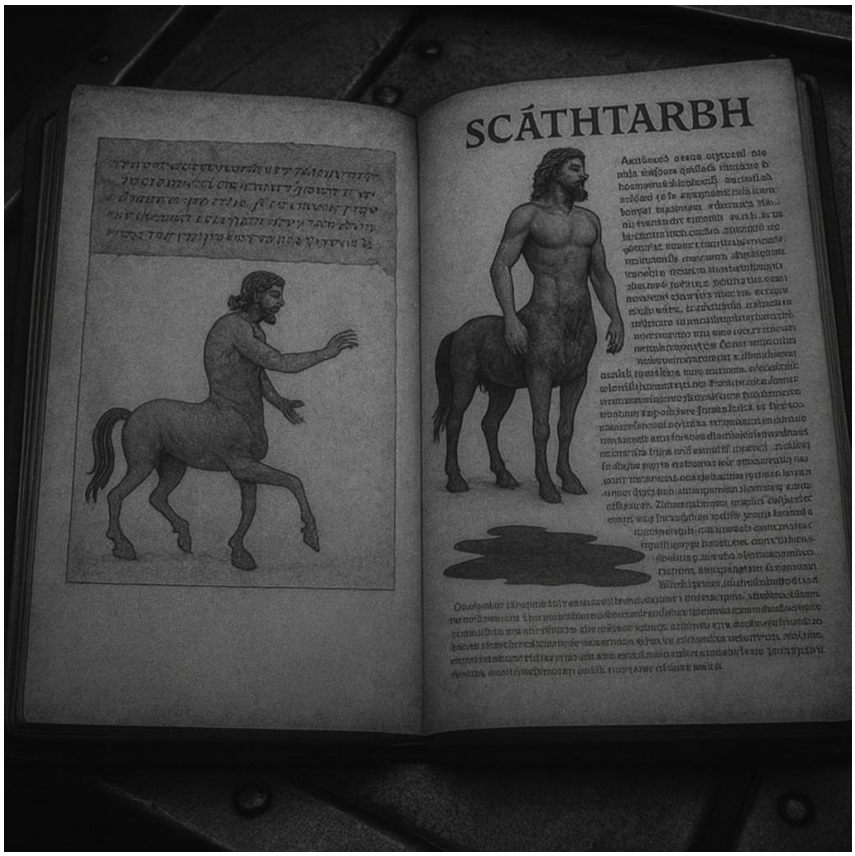
In einer bisher übersehenen Kabine, deren Tür beim ersten Durchgang verschlossen war, findet sich eine ungewöhnliche Szene:

Ein Haufen Bücher liegt verstreut über Boden und Bett – Klassiker, Fachliteratur, alte Ausgaben über Mythologie, Volksglauben und Legenden. Darunter ein aufgeschlagener Band, das Buch beschädigt, der Rücken gebrochen. Eine Doppelseite zeigt den Text auf Altnordisch mit einer Abbidlung eines mythischen Wesens, auf der nächsten Doppelsteite befindet sich eine englische Übersetzung. Danach kommt eine weitere Doppelseite, links ein offensichtlich griechisches Papyrus mit einer griechischen Abbildung desselben Wesens

(einer Art Zentaur), und auf der rechten Seite eine ebensolche in altem Gälisch. Für diese beiden Seiten liegt keine Übersetzung vor.

Ein Absatz ist mit Bleistift markiert – eine Passage aus der Saga von Erik dem Roten, die einen kristallenen Dämonen beschreibt, der aus dem Eis stieg und seine Beute mit durchsichtigen Speeren durchbohrte.
→ Handout: Erikssaga – Fragment 1, Griechisches Fragment, Gälisches Fragment





Der übersetzte Text lautet so:

Auszug aus der Saga Erik des Roten

(Gefunden in einer Offizierskabine der Eun Reòta. Stark beschädigter nordischer Sagensammelband mit englischer Übersetzung. Ein silberner Füllfederhalter liegt zwischen den Seiten, als Markierung.)

Ermittler mit Klassischer Bildung oder nordischer Herkunft darf mit einem erfolgreichen Wissen-Wurf (Know) sofort erkennen, worauf die Stelle hinausläuft.

Verfasst um 1265 n. Chr., schildert die Saga Erik des Roten die Reise des Thorfinn Karlsefni und seiner Frau Gudrid nach Westen. Sie treffen auf Stürme, unheimliche Küsten und eine fremdartige, feindselige Welt. In einer der späteren Passagen stoßen sie auf etwas, das bis heute in keiner anderen Quelle erwähnt wird – ein Wesen, das der Saga nach „aus der kalten Tiefe geboren“ sei:

„…und als sie das Lager verließen, kam es aus dem Nebel. Es war Pferd und Mann zugleich, doch war beides faul und schwarz wie aus dem Innern der Erde geformt. Die Augen leuchteten wie faules Feuer, und wo sein Atem traf, faulten Fleisch und Pflanze. Sein Leib war von keiner Natur, und doch trug es etwas auf dem Rücken, das wie ein zweites Wesen aussah, das mit ihm verschmolzen war.“

„…sie hörten, wie es aus dem Meer kam, gehüllt in Gestank, das Fell vom Salzwasser verfilzt, das Fleisch darunter sichtbar – nackt, krank, lebendig. Und es verfolgte sie drei Nächte lang. Wo es trat, blieb nur Brandgeruch und kranker Nebel zurück.“

„Am dritten Tag fiel Orm, der Seher, auf die Knie und sprach: ‚Das ist der Reiter aus der Tiefe, der keine Insel duldet und keinen Namen trägt.‘ Da verließ sie der Mut, und sie fuhren heim.“

Sollte unter den Spielercharakteren ein Grimm sein, so erkennt er sofort, daß es sich hier um ein Grimm-Buch handelt. Spätestens hier sollte dem Grimm klar werden, daß sie es hier mir einem sehr gefährlichen, alten Wesen zu tun haben, da der Grimm, dem das Buch gehört hat, wahrscheinlich tot ist !

Falls ein Wesen unter den Spielern ist, kann es mit einer passenden Fertigkeitenprobe (der SL entscheidet, in Frage kommen zB Bibliothekar, literatur, Geschichte etc- SG 12)

Menschliche Charaktere haben nur eine Chance, diese Schlüsse zu ziehen, wenn sie Kehrseite / Schliche kennen sind (also über Wesen bescheid wissen). Sie können dann ebenfalls durch Proben wie Wesen die Erkenntnisse heruas finden, allerdings mit einem SG15!)

Ein erfolgreicher Verborgenes Entdecken Wurf (SG 10) findet unter den Büchern zudem einen silbernen Füllfederhalter, graviert mit den Initialen „A.K.“ – möglicherweise gehörte er einem der höheren Offiziere.

Quartiere der leitenden Offiziere (Brückenturm, Ebene 4)

Dieses Deck ist kleiner als die unteren Ebenen – die außenliegenden Davits und die ehemaligen Positionen der beiden Rettungsboote schränken den Innenraum ein. Nur das Boot auf der Steuerbordseite ist noch vorhanden. Das auf der Backbordseite fehlt; Spuren deuten darauf hin, dass es in Panik zu Wasser gelassen wurde (siehe Fundort am Strand).

Die Räume auf dieser Ebene umfassen:

- Kapitänskabine mit Vorraum, Sanitärzelle und Tagesraum
- Funkerkabine
- Chefingenieurskabine
- Rekreationsraum

Rekreationsraum

Ein schmaler Aufenthaltsraum mit:

- einem alten Flipperautomaten,
- einem grünen Kartentisch mit drei Stühlen,
- verstaubten Brettspielen in einem Regal,
- einem Fernseher mit tragbarem DVD-Player,
- einer Auswahl an Filmen (hauptsächlich 80er-Actionfilme und norwegisches Fernsehen auf VHS).

Funkerkabine – Iver Eriksen

Die Tür ist verschlossen (SG 15 Mechanik öffnen oder Stärke mit Werkzeug, reduziert auf SG 12).

Innenraum:

- Die Matratze steht aufrecht, als hätte jemand sie zur Barrikade genutzt.
- Blutige Kleidungsstücke liegen auf dem Boden.
- Unter dem Bett: Iver Eriksen, der Funker – tot, mit weit aufgerissenen Augen, eingefroren in einer Lache geronnenen Blutes (Stabilitätsverlust 0/1W3).
- Der Hals ist durchtrennt, die Arme zeigen Abwehrverletzungen.
- Unter seinem Körper: ein silberner Rasiermessergriff mit eingetrocknetem Blut.
- Persönliche Papiere und Briefe bestätigen seine Identität.
- In einer Ecke unter anderen Sachen liegt das Funklogbuch (mit passender Probe von Spieler finden lassen,SG12)

Kapitänskabine – Kapitän Helmar Engström

- Der Raum ist in makellosem Zustand.
- Im Tagesraum: drei Sessel, ein Schreibtisch mit Schreibzeug, ein Brieföffner aus Silber.
- Auf einem Beistelltisch: eine Bleikristallkaraffe mit altem Rum, silbernes Etikett: „Engström“.
- Im Schreibtisch (eingeschlossen): das Kapitänstagebuch, fein säuberlich geführt.
- Das letzte Datum liegt eine Woche zurück. Der letzte Eintrag endet abrupt: „Funker Eriksen hat endgültig versagt. Kein Kontakt mehr möglich. Die Crew beginnt Fragen zu stellen.“
- Ferner ist hier das Besatzungsmanifest zu finden:
-

  📄 Crewmanifest – MS Eun Reòta
  Schiffsname: Eun Reòta
  IMO-Nummer: 879 441 0
  Heimathafen: Dutch Harbor, Alaska (USA)
  Zweck: Tiefkühl-Frachtschiff, Route: Dutch Harbor → Petropawlowsk (via Aleuten)

Name	Position	Nationalität	Anmerkungen
James Alcott	Kapitän	USA	18 Jahre im Dienst, ehemaliger Küstenwache
Nina Alvarez	1. Offizierin	USA	Navigation, Brückenwache
Sergei McNulty	Maschinist	Kanada	Hauptverantwortung Maschinenraum
Chen Yong	Funker	USA (chines. Herkunft)	Zuständig für Kommunikation & interne Aufzeichnungen
Ivan Volkov	Deckoffizier	Russland	Wechselte vor 2 Jahren von ziviler Bergung
Maria Costas	Smutje	USA	Quereinsteigerin, früher Fischerin
Patrick Givens	Techniker / Elektrik	USA	Drohnentechniker, ehemaliger Militärdienst
Samuel "Sam" Rudd	Lagermeister	USA	Unregelmäßiger Seemann, letzte Anstellung 2016
Dr. Émile Desrosiers	Schiffsarzt	Kanada (Québec)	Schweigsam, Studium in Bordeaux, wirkt distanziert – laut Kapitän "zu klug für diesen Job"
?	Unbekannt	–	Ein nicht dokumentiertes Besatzungsmitglied – Hinweis aus Logbucheinträgen, nicht offiziell registriert.

-

Chefingenieurskabine – Gunnar Ulfsson

- Schlafzimmer aufgeräumt, aber:
    - Im Bad: blutgetränkte Handtücher.
    - Im Tagesraum: Pläne, Skizzen, Konstruktionszeichnungen auf allen Oberflächen verstreut.
- Auf dem Schreibtisch: Konstruktionspläne, Notizen zu Hydraulik und CO_2-System, darunter eine markierte Frage:
  „CO_2 oder Kran zuerst?“
- Die Pläne enthalten auch:
    - eine vollständige Deckübersicht der Eun Reòta
    - eine Notiz zu „B-Schott und Kühlraum 2 – Verformung?!“

Das verbliebene Rettungsboot (Steuerbord)

- Befindet sich direkt außerhalb der Kabinen auf dem Außendeck.
- Eine Ecke der Plane ist locker, darunter: eine Leiche in Offiziersuniform, entstellt, blutüberströmt und gefroren.
- Entdeckung erfordert SG 10 Wahrnehmung (Verstecktes entdecken) – Blutflecken am Bootsrumpf und der lose flatternde Planenrand sind Hinweise.
- Identifikation durch Rangabzeichen: 1. Offizier Rune Kjellstrøm

---

Mögliche Funde (Zusammenfassung für SL)

- Kapitänsname: Helmar Engström
- Handnotizen mit Hinweis auf Versorgungsprobleme und technische Prioritäten.
- Kapitänstagebuch mit Andeutungen über die Eskalation der Ereignisse. Dazu muss das Schloss der Schreibtischschublade geknackt werden: Technik SG 12

📖 Auszug aus dem Kapitänstagebuch

Kapitän Helmar Engström – M/V Eun Reòta
Bordbuch, verschlossen in Schreibtischschublade, Deck 4

---

10. Februar 1952
Abfahrt aus Bergen, 07:45 Uhr. Wetter ruhig, Sicht klar. Ladung vollständig – tiefgefrorenes Rindfleisch, Fisch, Konserven, medizinisches Material. Ziel: Versorgungsstation „Whitfield Bay", Adak Island. Keine besonderen Vorkommnisse.

11. Februar 1952
Eisiger Nordostwind, zunehmende Dünung. Kurskorrektur um 2°S, um Treibeis zu vermeiden. Maschine läuft stabil. Funkkontakt zu Küste hergestellt, bestätigt.

12. Februar 1952
Beunruhigende Aussetzer bei Funkverbindung. Funker Eriksen meldet „Interferenzen“, vermutlich atmosphärischer Ursprung. Erste Nachtwache meldet Schatten auf dem Vorschiff, vermutlich Trugbild durch Eiskristalle. Notiert zur Kontrolle.

13. Februar 1952 – 03:20 Uhr
Schwerer Stoß – vermutlich Treibeis unter Wasserlinie. Kein Wassereinbruch, aber vorderer Laderaum zeigt Strukturspannungen. Ulfsson (Maschinenchef) führt Kontrolle durch.

13. Februar – 21:45 Uhr
Funker Eriksen außer sich. Meldet „Stimmen im Rauschen“, spricht von „einem Tier auf dem Wasser“. Offensichtlich überarbeitet. Ich habe ihn in seine Kabine verwiesen und eingeschlossen.

14. Februar 1952
Crew nervös. Mehrere melden „Bewegungen“ auf dem Deck – nichts auf Kameras erkennbar (Stromausfall während Nachtwache). Wache wird verdoppelt.
Anlage vollständig vereist. Schiff liegt still, Maschine unter Teillast. Kein Kontakt zur Außenwelt.

15. Februar – 02:05 Uhr
Lautes Geräusch achtern. Wachoffizier Kjellstrøm vermisst. Blutspuren auf Steuerbordgang. Keine Leiche.
Ich übernehme erneut Brückenwache.

15. Februar – 06:12 Uhr
Etwas bewegt sich im Nebel. Es kennt uns. Es ist nicht mehr draußen.
Ich …

(letzter Satz abgebrochen, Tinte verschmiert, Seite eingerissen)

- Blutige Handtücher (möglicherweise Erstversorgung eines Verletzten).
- Schiffspläne mit Schäden und CO_2-Anlagen-Verlauf.
- Silberner Rasiermessergriff mit Blutresten – mögliche Selbsttötung.
- Offiziersleiche im Steuerbord-Rettungsboot.

- Funklogbuch des Funkers:

Funktranskript #1 – Interner Schiffslog / Crewkanal

Datum: 16. Februar, 23:48 Uhr
Sender: Maschinenraum (Tonbandaufzeichnung)
Empfänger: Brücke
Kanal: Crew intern
Status: Aus dem internen Archiv des Bordlogbuchs

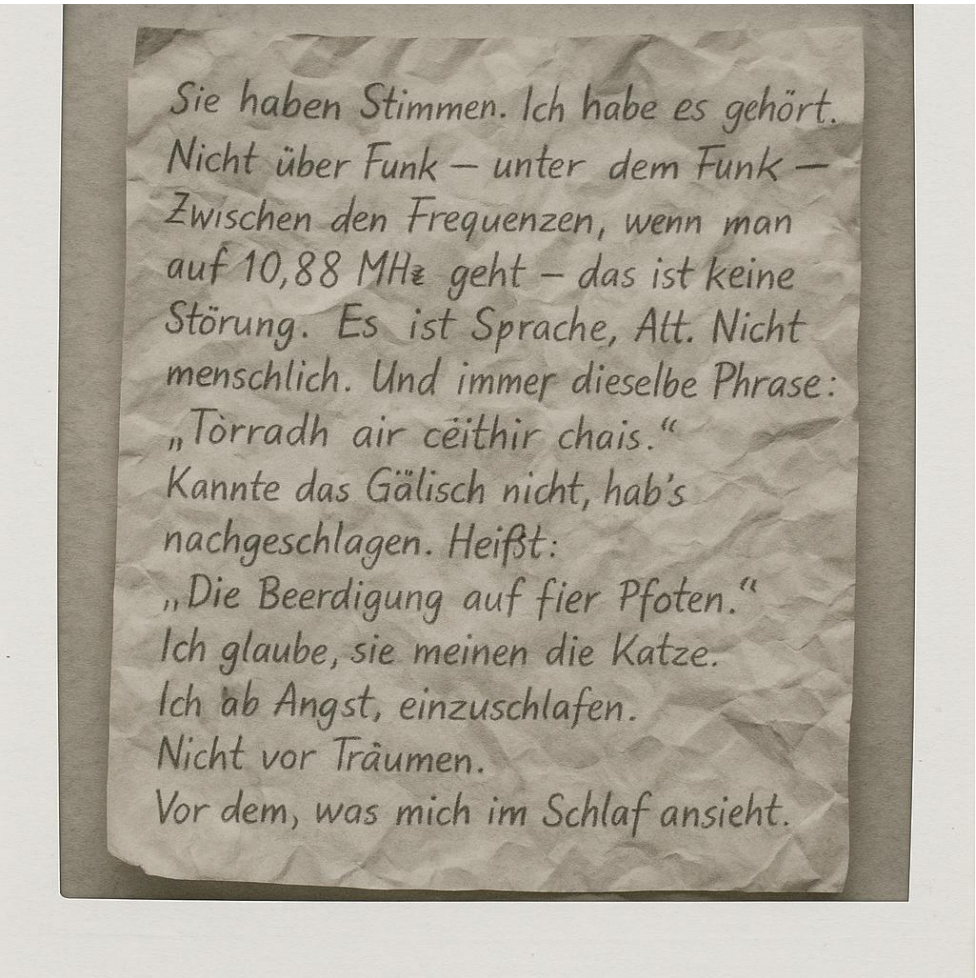
- Maschinist S. McNulty:
  "Brücke, hier unten stimmt was nicht. Die Kühlaggregate laufen plötzlich auf Maximum, aber die Temperatur steigt trotzdem. Kühlmittel ist in Ordnung. Und... die Wand... da rinnt was raus. Wie... wie Öl. Schwarz. Aber es dampft, obwohl's eiskalt ist."
- Brücke (N. Alvarez):
  "Könnte ein Leck sein? Tank überlaufen?"
- McNulty:
  "Nein. Es... bewegt sich."
-
- 📡 Funktranskript #2 – Notiz des 1. Offiziers (gefunden im Funkraum)
- Handschriftliche Abschrift einer nie gesendeten Nachricht – vermutlich abgebrochen vor dem Tod des Offiziers.
- Empfänger: USCG Dutch Harbor
  Betreff: S.O.S. – Eun Reòta
- "Wir treiben. Niemand mehr oben. Die Lichter flackern. Es ist kalt, aber es schwitzt durch das Metall. Ich weiß nicht, ob ich noch da bin. Ich habe mich selbst im Spiegel nicht erkannt. Sie tragen unsere Stimmen. Ich wollte warnen, doch das Funkgerät…"

(letzte Zeile unleserlich, mit schwarzer Flüssigkeit verschmiert)

In dem Funklogbuch liegt noch ein hangeschriebener Zettel, wahrscheinlich vom Funker:

📕 3. Funker-Notiz – Zettel aus der Tasche eines Toten (Handschriftlich, zerknittert)

Blutiger Zettel, mit Bleistift geschrieben:



Steuerhaus & Funkraum – Brücke, Ebene 5

Ein schmaler, blutverschmierter Treppenschacht führt vom vierten Deck hinauf in einen kurzen Gang, der direkt auf die Rückseite des Steuerhauses mündet. Von dort aus sind auch die äußeren Türen zum oberen Außendeck erreichbar, von dem aus zwei Treppenläufe an Backbord und Steuerbord wieder hinab zum Bootsdeck führen.

Im Inneren ist es durch die großen Sichtfenster etwas heller als in den tiefergelegenen Decks – zumindest, solange es draußen noch dämmert oder der Schein der Polarlichter durch den Frost auf dem Glas bricht. Die Szenerie jedoch spricht eine klare Sprache: Das Steuerhaus wurde verwüstet.

Kontrollpulte, Steuerhebel und Instrumente sind zerborsten, verdreht oder vollständig aus ihrer Verankerung gerissen. Große Dellen deformieren die Metallgehäuse, als hätte sich ein Koloss in blinder Wut ausgetobt. Der zentrale Sichtschirm ist gesprungen – von Schleim überzogen, aber noch intakt. Seekarten, Logpapiere und technische Ausdrucke liegen kreuz und quer auf dem Boden.

Der Eindruck ist eindeutig: Jemand – oder etwas – wollte gezielt verhindern, dass dieses Schiff jemals wieder gesteuert wird. Die rohe Gewalt, die nötig war, um diese Zerstörung anzurichten, übersteigt die Kraft eines normalen Menschen bei Weitem.

Funkraum

Über eine Seitentür des Steuerhauses gelangt man in den Funkraum. Auch hier herrscht Verwüstung – doch die Art der Beschädigung unterscheidet sich deutlich:

Die Funkgeräte und Relais wurden mit offensichtlicher Absicht zerstört. Metallgehäuse sind aufgeschlitzt, Drähte herausgerissen, Schalter abgebrochen. Das Mikrophon wurde zerschmettert und liegt in mehreren Teilen auf dem Boden. Inmitten des Trümmerfeldes liegt eine halb unter einem Kabelbündel verborgene Axt.

► Hintergrundinformation (für den Spielleiter): Funker Thorolf Löfgren hat das Wesen gesehen. Wahnsinn überkam ihn. In blinder Panik griff er zur Axt von der Wandhalterung des Außendecks und zerstörte die Funkanlage, ehe er von anderen Crewmitgliedern überwältigt wurde.

Technische Einschätzung

Ein SC mit Schwerem Gerät, Maschinenbau oder Wissenschaft (Ingenieurswesen) (SG 12), oder ein SG 15-Wurf auf Reparieren (Mechanik) kann die folgenden Erkenntnisse gewinnen:

- Die Steuerung des Schiffs ist irreparabel beschädigt.
- Eine Abschleppung wäre dennoch möglich, falls das Schiff aus dem Eis befreit werden kann.
- Um die Schiffssysteme (insbesondere Licht und Heizung) wieder in Betrieb zu nehmen, muss der Maschinenraum aufgesucht und aktiviert werden.

Mögliche Entdeckungen

- Spot Hidden (Scharfer Blick, SG 10):
  Im Funkraum: Blutspuren an Konsole und Axtgriff.
- Spot Hidden (SG 10):
  Im Steuerhaus: Keine Blutspuren – die Verwüstung scheint nicht menschlichen Ursprungs.
- Notfalltonbandgerät 🎙 im Steuerhaus

Mit einer Technikprobe (SG10) kann das Notfalltonband abgehört werden:

Tonbandtranskription – Aufnahme vom Kapitän (Notfallgerät, Brücke)

Datum: 17. Februar
Beginn: 02:11 Uhr
Sprecher: Capt. James Alcott
Status: Automatisch gesichert, danach Überspielung durch Flüssigkeitseintritt

[Tonbandstart]
"Dies ist Kapitän James Alcott. Sollte dies jemand hören: wir treiben. Die Crew… die Crew ist nicht mehr vollständig. Ich habe Sam nie gefunden. Volkov ist stumm. Alvarez – redet mit sich selbst. Ich glaube, sie sieht Dinge, die ich nicht sehe. Oder umgekehrt."

(Pause – hörbares Atmen, Kratzen)

"Ich habe mein Amulett gefunden. Silber. Geschenk meiner Mutter. Trage es wieder. Seitdem… ich weiß nicht. Die Schatten… fliehen. Oder lachen. Vielleicht beides. Und ich das Ding….."

"Das Ding im Maschinenraum spricht mit Chen. Ich höre nur Wasser. Aber Chen antwortet. Er lacht. Ohne Zähne."

(Lange Pause. Schritte. Kratzen an der Tür.)

"Ich werde nicht untergehen. Ich habe den Kurs gespeichert. Wenn ich nicht mehr bin, jemand muss wissen… es war da. Es war immer da. Es IST das Schiff."

[Tonband bricht ab]

- Leerer Wandhalter:
  An der Außenseite des Decks fehlt die Notfall-Axt. Die Halterung ist beschädigt – hier wurde sie offensichtlich entnommen.

- Zerknüllter Brief in einer Ecke:

Wenn du willst, kann ich daraus direkt ein stimmiges Handout (z. B. Logbucheintrag, beschädigte Seekarte, Foto des zerstörten Steuerpults etc.) generieren. Sag mir einfach, was du brauchst.

Laderäume

Die drei Laderäume der Eun Reòta sind über das Hauptdeck und das Zwischendeck zugänglich. Jeder Raum ist einzeln verschließbar und verfügt über ein eigenes, jedoch momentan deaktiviertes Kühlsystem. Unter Deck verlaufen zahllose Leitungen mit Kältemitteln, die sich entlang der Gänge ziehen und zu Kompressoreinheiten führen.

Die Atmosphäre ist überall gleich: kalt, feucht, düster – die Dunkelheit wird nur durch Taschenlampen oder andere Lichtquellen durchbrochen. Es herrscht Rutschgefahr durch Eis oder herumliegende Werkzeuge (SG 10 GE-Wurf zum Ausweichen, falls relevant).

Verteilt sind:

- Kisten, Paletten, Netze, Spanngurte, Seile, Ketten
- Ein Gabelstapler und ein kleiner Kettenbulldozer (nutzbar nach Auftanken mit Diesel + Schweres Gerät oder Mechanik (SG 12))

Laderaum 1 – Fleischprodukte & … anderes

Hier lagern gefrorene Fleischwaren: halbe Rinderkörper hängen von Haken, daneben Paletten mit verpacktem Fleisch. Zwischen diesen Ladungen: einige leere Kisten, abgedeckt mit Planen.

Hintergrund (für den Spielleiter):
Der Nakklavi ruht in diesem Raum, verborgen unter einer großflächigen, steif gefrorenen Plane. Seine Erscheinung ist unsichtbar, sofern die Ermittler nicht mit Silber in Berührung stehen (z. B. Schmuck, Besteck, Bestechungsmedaillen, Patronen etc.).

Berühren sie in diesem Zustand versehentlich oder absichtlich die Plane oder die darunterliegenden „Felsen“, kann Folgendes passieren:

Optionales Szenenhandling:

- Bei Sichtkontakt (mit Silber): Das Wesen erscheint wie ein groteskes Zerrbild eines Lebewesens:
  Ein knochiger Pferdeleib, nackt, von wuchernden, dunklen Adern durchzogen – die Haut wirkt verbrannt und verrottet zugleich, stellenweise fehlen Fleisch und Gewebe. Auf dem Rücken klammert sich ein entstellter, menschenähnlicher Oberkörper, dessen Arme zu lang und zu dünn sind, mit langen Klauen anstelle von Händen.
  Der Kopf trägt nichts als eine feuchte, ledrige Fratze ohne Augen, dafür mit einem schmalen, klaffenden Maul. Aus dem Nacken ragen Reste von verhorntem Geäst, wie abgestorbene Sehnen oder verkrümmte Äste.
  Der ganze Körper dampft leicht – ein beißender, ammoniakartiger Geruch liegt in der Luft.
  Dort, wo der Körper das Metall berührt, bildet sich Korrosion oder Frostbrand.
  Er bewegt sich ruckartig, als sei sein Fleisch zu starr für den Lebenswillen, der ihn antreibt.
- Erzwingen sie eine Interaktion (z. B. Stoßen, Anheben):
  – Nakklavi unsichtbar: Furchtprobe SG12
- -Nakklavi sichtbar: das pure Grauen: Furchtprobe SG15
  – Falls es aktiv wird: Kampf oder Flucht (Initiative!)

Laderaum 2 – Gemüse & Obst

- Kartons mit gefrorenen Erbsen, Bohnen, Melonen, Mangos etc.
- Leichter Verfall: Fruchtbrei auf dem Boden, der gefroren ist
- Ein starker, süßlicher Geruch hängt in der Luft (Verwesung oder Vergärung?)

Laderaum 3 – Molkereiprodukte

- Gefrorene Käselaibe, Kartons mit Milchpulver, Butter
- Einige Kisten sind umgekippt, Boden fettig und glatt

- Milchprodukte wurden aufgerissen – von Tieren oder …?

Mögliche Funde in allen Laderäumen:

- Dieselkanister (für Gabelstapler, Bulldozer)
- Stahlseile, Spanngurte, Ketten, Netze
- Brechstangen, Werkzeuge, Taschenlampen (einige funktionsfähig, SG 8 Glücksprobe)
- Blutige Kleidungsfetzen an Rohren oder Metallträgern
- Ein gefrorener Haarbüschel mit Blut an einem Ventil (SG 10 Wahrnehmung)

Grauenhafte Entdeckung – Unterer Bereich von Laderaum 1

In einer tiefen Ecke des Raumes, verborgen hinter Fleischpaletten, finden die Ermittler:

Einen Haufen menschlicher Überreste.

Die Leichen wurden grotesk aufeinandergestapelt, als hätte jemand (oder etwas) sie wie Ware verräumt – die Körper teilweise gefroren, viele entstellt, angefressen, zerschlagen.

Szene für den Spielleiter:

- Ohne Lichtquelle: SG 10 GE-Wurf – sonst stolpert der SC hinein.
- Initialer Eindruck: „verirrtes Fleisch“, erst bei genauem Hinsehen als Menschen erkennbar.
- Furchtprobe SG 15 beim Erkennen.
- Untersuchung ergibt:
  – Bis zu 13 Crewmitglieder, teils noch identifizierbar.
  – Verletzungen: Bisswunden, Zermalmungen, Schnittspuren.
  – Einige haben Silbergegenstände bei sich (Ringe, Ketten).
  – Schlüsselbunde, mit denen verschlossene Räume geöffnet werden können.

Der Nakklavi kehrt hierher zurück, wenn er nicht auf Beutezug ist.
Sollte er die Ermittler hier überraschen, ist eine Eskalation unausweichlich.

Hier ist das überarbeitete Kapitel „Maschinenraum“, angepasst auf das Grimm-Szenario mit dem Nakklavi, den Regelmechaniken (SG = Schwierigkeitsgrad), und mit Fokus auf Strom und Heizung als einzig wiederherstellbare Systeme:

Maschinenraum (Engine Room)

Der Maschinenraum liegt still und finster. Die Zugangstüren wurden aufgebrochen – der Geruch von Diesel, Öl und Metall liegt schwer in der Luft.
Ein unüberschaubares Chaos aus zerstörten Ventilen, geborstenen Rohren, herausgerissenen Kabeln und eingedellten Kontrolltafeln zeugt davon, dass hier brutale Gewalt gewütet hat. Kunststoffsplitter, Metallstücke und zerquetschte Instrumente bedecken den Boden.

Spielleiternotiz:
Das Nakklavi hat den Maschinenraum absichtlich sabotiert, um eine Flucht oder Hilferufe zu verhindern. Es hat gezielt auf Schaltkreise, Kraftübertragung und Kommunikationssysteme eingeschlagen – mit einer Kraft, die weit über menschliche hinausgeht.

Reparierbare Systeme:

Nur Licht und Heizung können unter Umständen notdürftig wiederhergestellt werden.

- Lichtversorgung:
  Mit einem erfolgreichen SG 20 [Elektrik reparieren] oder SG 22 [Technisches Verständnis] kann das Stromsystem teilweise reaktiviert werden.
  Bei einem Ergebnis von SG 25+ lässt sich die Lichtversorgung auf mehreren Decks

zumindest für kurze Zeit stabilisieren.
Fehlschläge führen dazu, dass einzelne Bereiche flackern oder komplett dunkel bleiben.

- Heizungssystem:
  Ein erfolgreicher SG 18 [Technisches Verständnis]-Wurf (nur wenn das Lichtsystem aktiviert wurde) erlaubt die Aktivierung der Bordheizung auf Minimumbetrieb.
  Dies erhöht die Temperatur leicht – genug, um Atemluft nicht mehr sichtbar auszustoßen und um metallene Gegenstände vom Frost zu befreien.
- Intercom (siehe mögliche Funde)

Unmöglich ist:

- Die Hauptmaschinen sind irreparabel zerstört – die Antriebswelle ist gebrochen. Selbst mit professionellem Werkzeug und Ersatzteilen könnte der Antrieb nicht wiederhergestellt werden.
- Der Funkraum im Brückendeck bleibt ebenfalls unbrauchbar – alle Versuche, von hier aus Kontakt aufzunehmen, scheitern.

Mögliche Funde:

- Werkzeugkasten eines Maschinisten:
  Schraubenschlüssel, Zangen, Bolzenschneider, isolierte Kabel, Draht. Verleiht -1 auf die beiden SG Reparatur-Proben
- Zugang zum Treibstoffvorrat:
  Zwei verschlossene Metallkanister mit Diesel (ausreichend für den Gabelstapler oder die Notstromversorgung).
- **Zugriffspunkt zur bordeigenen Sprechanlage (Intercom)
  (Reparatur möglich mit SG 20 [Elektrik reparieren], erfordert 2 Stunden Arbeit. Die Verbindung ist allerdings nur lokal innerhalb der Brücke möglich.)
- Tagebucheintrag eines Mechanikers:

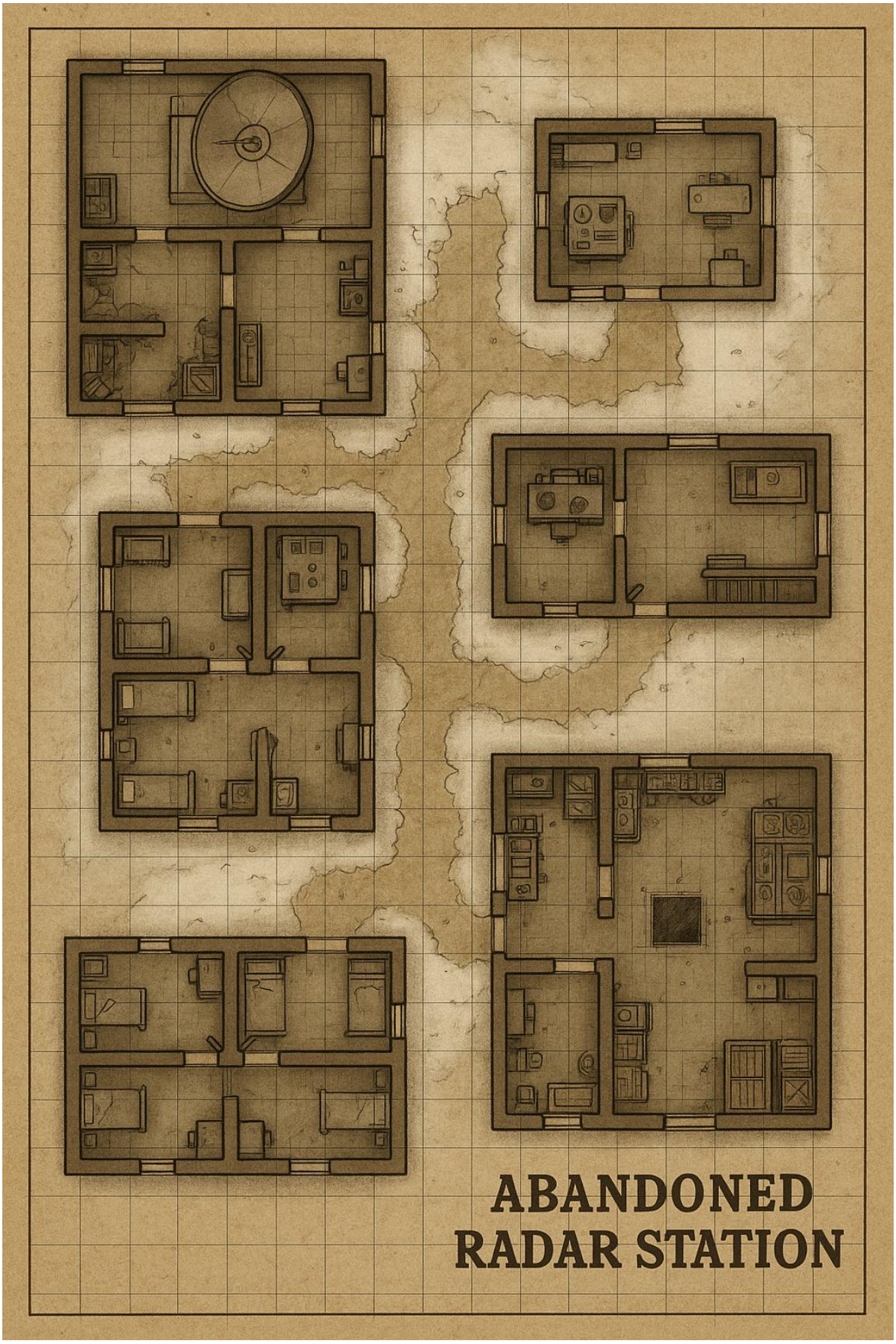
> 1. Mechaniker-Logbuch – Ausschnitt (Maschinenraum)
>
> Gefunden in einem ölverschmierten Notizblock unter einem aufgeschlitzten Overall. Die letzte Seite wurde mit einem scharfen Gegenstand eingeritzt, nicht geschrieben.
>
> ---
>
> Tag 17 – 03:20 Uhr
> Wasserpumpen laufen heiß. Dritte Nacht in Folge. Keine Lecks, kein Druckabfall. Aber die Leitungen… sie vibrieren. Als würde irgendetwas von innen daran kratzen. Nicht wie Luftdruck – eher wie Nägel.
>
> Tag 18 – 04:45 Uhr
> Hab was im Schacht gesehen. Zwei kleine Augen, ganz still. Ich dachte erst an eine Ratte. Dann hat sie gelächelt. Ich schwöre, sie hat gelächelt.
> Ich habe geglaubt, ich wäre betrunken, aber ich trinke nicht mehr.
>
> Tag 19 – 02:03 Uhr
> Ich habe sie erwischt. Die Katze. An der Decke. Direkt über dem Generatorraum. Hab sie mit der

Stirnlampe geblendet – sie ist nicht weggelaufen. Sie hat mir in die Augen gesehen. Dann war sie weg. Keine Bewegung, kein Geräusch. Einfach… weg.
Hab das Werkzeug fallen lassen. Kann mich nicht erinnern, wie ich zurückkam. Schlafentzug, vielleicht.

Tag 20
Der Funk streikt. Die Ratten verschwinden. Die Katze ist immer noch da. Aber sie hat jetzt mehr Beine.

Eingeritzt:
„Er hat die Maschinen verstanden. Jetzt spricht er durch den Stahl."

Aufgegebene Radar Station



Erkundung des Strandes

Entschlossene Ermittler könnten sich entscheiden, das Ufergebiet rund um die angestrandete Eun Reòta näher zu untersuchen. Die Bucht, in der das Kühlschiff liegt, ist abgelegen, windgepeitscht und wird von den baufälligen Überresten einer alten US-Militär- und Radarstation aus dem Zweiten Weltkrieg überragt. Der Marsch über den gefrorenen, schneeverwehten Boden ist gefährlich – eisige Kälte, tiefes Geröll und scharfkantige Metalltrümmer aus alten Tagen machen jede Bewegung zu einem Risiko.

Gefahren & Herausforderungen

Ein Überqueren des steilen, vereisten Geländes erfordert einen Geschicklichkeitswurf (GE) oder einen Wurf auf Athletik oder Klettern, um die tückischen Hänge zu erklimmen. Bei Misserfolg steht der Ermittler kurz vor dem Sturz: Er kann sich entweder zurückziehen oder den Wurf erschwert wiederholen. Misslingt auch dieser, stürzt der Charakter in eine scharfkantige Geröllrinne oder prallt gegen ein rostiges Wrackteil (Schaden: 1W4). Bei besonders schlechtem Wetter oder vereisten Passagen ist ein Sturz in eisiges Wasser oder durch marode Metallstrukturen in alte Versorgungsschächte möglich.

Ein Sturz ins kalte Wasser oder längerer Aufenthalt in der Kälte löst Kälteschock aus:

- Nach 30–60 Minuten ohne geeignete Kleidung ist ein Konstitutionswurf (KO) fällig.
- Bei Misslingen tritt Unterkühlung ein: -1W4 TP und ein Maluswürfel auf alle Proben durch Desorientierung und Zittern.
- Wiederholte KO-Proben sind stündlich fällig; bei jedem Fehlschlag steigen die Anforderungen (zunächst erschwert, dann extrem).
- Eine erfolgreiche Rettung und Aufwärmen regenerieren 1W3 TP, weitere Heilung wie üblich.

Die alte Radarstation

Am Rande der Bucht erhebt sich eine rostige Anlage aus Beton und Wellblech: ein Überbleibsel des Pazifikkriegs, später zur Wetter- und Frühwarnstation umgebaut. Die Fenster sind zerschlagen, das Haupttor steht offen, und überall liegen vereiste Kabel, altes Werkzeug und zersplitterte Möbel.

Innerhalb der Station finden sich:

- Vermoderte Funktechnik, teils noch lesbare Aufzeichnungen (z. B. ein verwittertes Logbuch mit einem letzten Eintrag von 1973),
- ein Notstromaggregat, das bei entsprechender Mechanik-Probe kurzfristig in Betrieb gesetzt werden kann,
- ein verlassener Schlafraum, in dem eine zerfetzte Matratze und blutige Kratzspuren Unheilvolles andeuten,
- eine Abdeckung im Boden, die zu einem Versorgungsschacht führt – hier könnte der Nakklavi selbst sich zeitweise verborgen haben,
- Spuren von Tierverhalten, das nicht normal wirkt: zerkratzte Wände, exkrementenverschmierte Türen, durch Nagezähne verbogene Metallteile – Hinweise auf die „veränderten Tiere“ der Insel.

Die Bootsspuren

Etwas abseits, direkt am Wasserrand, liegt das zerfetzte Wrack eines alten Schlauchbootes – das mutmaßliche Fluchtmittel zweier Crewmitglieder der Eun Reòta. Der Rumpf ist aufgerissen, von Eiszapfen durchzogen, und zwischen blutigen Planen finden sich ein zerbrochenes Funkgerät und eine zerbeulte Thermoskanne.
Spuren im Sand und Schnee deuten auf einen gewaltsamen Übergriff hin – eines der Opfer wurde offenbar vom Ufer weggezerrt. Wer den Spuren folgt, entdeckt blutige Schleifmarken, die abrupt enden. Als hätte sich das Wesen wieder ins Meer zurückgezogen.

Hinweis für den Spielleiter:
Diese Erkundung kann als atmosphärische Kulisse für eine wichtige Begegnung dienen – z. B. ein erster Blick auf den Nakklavi, gespenstisch hinter einer Frostscheibe, oder ein Angriff durch die mutierte Schiffskatze in einem engen Versorgungstunnel.

Den Nakklavi bekämpfen

Der Nakklavi ist keine Kreatur, die man einfach frontal bekämpft. Ein direkter Angriff endet meist tödlich – nicht zuletzt, weil das Wesen für gewöhnliche Sinne unsichtbar bleibt. Die Spielercharaktere müssen einfallsreich agieren, improvisieren und mit den vorhandenen Ressourcen arbeiten. Belohne kluge Taktik und Teamarbeit. Unerfahrene Gruppen sollten durch Hinweise (z. B. NSC-Notizen oder Fragmente aus Logbüchern) zum Nachdenken gebracht werden.

Allgemeine Hinweise zur Begegnung:

- Sichtbarkeit: Der Nakklavi bleibt unsichtbar, außer man berührt Silber (z. B. durch Schmuck, Münzen oder Werkzeuge). Bei Sichtkontakt mit Silber zeigt er sich als groteske, halbverrottete Kreatur aus Haut, Horn und Eis.
- Motivation: Er will das Schiff als Jagdrevier behalten. Flucht oder Panikreaktionen bei Verletzung sind möglich.
- Intelligenz: Das Wesen handelt instinktiv. Es folgt Bewegungen, Geräuschen, Blut – nicht Plänen.

Taktiken & Vorschläge

1. Sichtbarkeit durch Mehl, Eis oder Asche

- Effekt: Mehl, Eis oder Asche am Boden ermöglichen die Sicht auf Fußspuren des Wesens.
- SG: Wahrnehmung (SG 10), wenn das Wesen sich nähert.
- Beispiel: Mehl aus Vorratskammern oder Asche aus der Heizanlage verwenden, um Bewegungen sichtbar zu machen.

2. Locken und Fallen

- Beispiel: Ein SC spielt den Köder (eventuell SG 12 Willenskraftwurf, um ruhig zu bleiben).

- Andere öffnen oder schließen Türen (Mechanik oder Geschick, SG 10–12), um das Wesen in einen bestimmten Bereich zu leiten.
- Nutze Frachtpaletten, Laderäume oder Netze, um es einzusperren.
- Bau einer improvisierten Falle: Intelligenz + Handwerk (SG 14–16), abhängig von Idee und Werkzeugen.

3. Maschinen als Waffe

- Bulldozer oder Gabelstapler: Können es rammen, einklemmen oder vom Schiff stoßen.
- SG: Fahrzeug führen oder Schwermaschinen bedienen (SG 13).
- Hinweis: Maschinen müssen mit Diesel betankt werden.

4. CO_2-Vergiftung (aus Maschinenraum)

- Ein mit CO_2 gefluteter Raum kann den Nakklavi schädigen.
- Bedingungen:
    - Raum vorbereiten: Technik oder Ingenieurwesen (SG 15).
    - Gasverteilung über modifizierte Leitungen oder Flaschen.
    - Lockmittel: Ein SC als Köder oder Geräuscherzeugung.
- Effekt: Nach 1W6+1 Runden erleidet der Nakklavi pro Runde 1W6 Schaden (Rüstung wird ignoriert). Bei halben LP flieht er oder wird bewusstlos.

5. Einsatz von Kränen & Netzen

- Mit Seil, Ketten oder Netzen kann das Wesen gefesselt oder bewegungseingeschränkt werden.
- SG: Technik oder Geschick (SG 12), Koordination zwischen SCs notwendig.
- Beachte: Kräne können nicht bewegt, aber fernausgelöst werden (SG 14, Technik).

6. Ersäufen / Zersetzen im Salzwasser

- Einsatz von Kränen,Netzen, Gabelstapler
- SG: Technik oder Geschick (SG 12), Koordination zwischen SCs notwendig.
- Beachte: Kräne können nicht bewegt, aber fernausgelöst werden (SG 14, Technik).
- Der Gabelstapler muss zunächst aufs Deck gehievt werden mit einem der Kräne, und könnte dann das gefesselte Nakklavi-Wesen ins Meer werfen, wo es dann j

Der Plan

- **Köder:**
  Eine Person spielt die Rolle des Lockvogels und muss das Nakklavi in Position bringen.
  → **Wurf:** *Wahrnehmung* (SG 12), um die Lage richtig einzuschätzen, plus *Entschlossenheit* (SG 14), um in der Nähe des Wesens ruhig zu bleiben.

- **Ablenkung / Isolation:**
  Eine zweite Person sorgt dafür, dass Fluchtwege blockiert werden (z. B. hydraulische Türen schließen, Container verschieben, Licht gezielt ein- und ausschalten).
  → **Wurf:** *Technik*, *Mechanik* oder *Fingerfertigkeit* (SG 13–15 je nach Methode)
- **Stoß / Finaler Impuls:**
  Der letzte Stoß erfolgt etwa über:
  • Bulldozer
  • herabgelassene Kranladung
  • kontrollierte Explosion
  • instabile Ladeluke unter den Füßen
  → **Wurf:** *Schwere Maschinen* oder *Körperkraft* (SG 16)
  → Bei Erfolg: Das Nakklavi stürzt ins Wasser.

💀 Effekt im Wasser – Nakklavi und Salzwasser

Voraussetzung:
Das Nakklavi wird vollständig mit Salzwasser in Kontakt gebracht – etwa durch Überbordstoßen, Flutung eines Bereichs oder einen Sturz ins Meer.

1. Runde – Auflösung beginnt

- **Die äußeren Schichten des Wesens (Fell, Haut, Schleim, Horn) beginnen sich zu lösen und treiben fettig auf dem Wasser.**
- **Der Nakklavi verliert sofort 25 % seiner TP (ignoriert Rüstung).**
- **Optional: SG 12 Wahrnehmungswurf → Wer besteht, sieht, dass Fleisch in Schlieren zerfließt, als wäre es von innen heraus verwest.**

2. Runde – Der Schrei

- **Das Wesen stößt einen unnatürlichen Schrei aus, eine Mischung aus Kindergeschrei, röchelndem Blöken und keuchender Wut – unmenschlich und doch verständlich.**

  🎲 Willenswurf (SG 15) → Wirkung:

Ergebnis	Effekt
Erfolg	Keine spielmechanische Auswirkung
Misserfolg	1 Punkt Wahnsinn, + Zittern (−1 auf Initiative 1 Runde)
Kritischer Misserfolg	1W6 Wahnsinn, ggf. sofortiger Wahnsinnseffekt (SL-Wahl)

  - Der Schrei hallt nach – wer ihn gehört hat, verliert für den Rest des Szenarios −1 auf alle Willenswürfe (wegen innerer Unruhe).

3. Runde – Zerfall

- **Der Körper des Nakklavi verflüssigt sich vollständig, als wäre er nie da gewesen.**
- **Keine Spuren bleiben zurück, außer:**
  - **Eine schillernd-ölige Schicht auf der Wasseroberfläche**
  - **Ein eigenartiger metallischer Geruch**

- Möglicherweise ein Gegenstand aus seiner Beute (nach SL-Wahl, z. B. ein Schlüssel, Knochen, Amulett).

📌 **Anmerkung für den Spielleiter:**

- Dieses Ende ist *tödlich* für das Wesen, sofern es vollständig ins Salzwasser gelangt.
- 👺 **Nakklavi in Rage:**
  Scheitert ein Bann- oder Fangversuch, gerät das Wesen in Raserei:
  • **+2 Initiative & Schaden** für 3 Runden
  • **Alle in Sichtweite:** Willenswurf SG 14 → bei Misserfolg 1W4 Wahnsinn
- Mutige Spieler könnten **mit Silber in der Hand ins Wasser springen**, um das Wesen direkt im Salzwasser zu halten – ein verzweifelter Akt, der mit *Körperkraft* vs. *HG* + 4 gewürfelt wird. Erfolg bedeutet, dass das Wesen nicht entkommen kann.

Kampfverhalten des Nakklavi

- Fluchtverhalten: Bei Verlust von 50 % oder mehr LP zieht er sich zurück, sofern möglich.
- Raserei: Wird er in die Enge getrieben oder schwer verletzt, verfällt er in Rage (Wutmodus): +2 auf Schaden, -1 auf Verteidigung.
- Zielwahl: Er greift bevorzugt das schwächste oder am meisten blutende Ziel an.

Beispielhafte Abläufe für Spielleiter

Beispiel 1 – Rammen mit Gabelstapler

- 1 SC lenkt das Wesen mit Geräuschen.
- 2 SCs lenken den Gabelstapler (Fahrzeug führen, SG 13).
- 1 SC blockiert Fluchtweg mit Stahlregal (Kraftakt, SG 14).
- Erfolg: Wesen wird gegen Wand geklemmt (Schaden: 2W6, SG 12 um zu entkommen).

Beispiel 2 – CO_2-Falle

- 1 SC lockt Nakklavi in Kühlraum.
- Andere manipulieren CO_2-Ventile (Technik, SG 15).
- Wesen bleibt 1W6+1 Runden, erleidet je 1W6 Schaden/Runde (Rüstung ignoriert).
- Gefahr: Überdruck oder Explosion bei Fehler (SG < 10 → 1W6 Schaden an allen im Raum).

Hinweise für dramatische Zuspitzung

- Plane keine vollständige Zerstörung der Pläne durch das Wesen – sondern sorge für Überraschungen, Stress und kleine Rückschläge.
- Belohne Risiko und Opferbereitschaft.
- Nutze das Lichtsystem als Werkzeug: Ausfälle, Blinken, Dunkelheit.

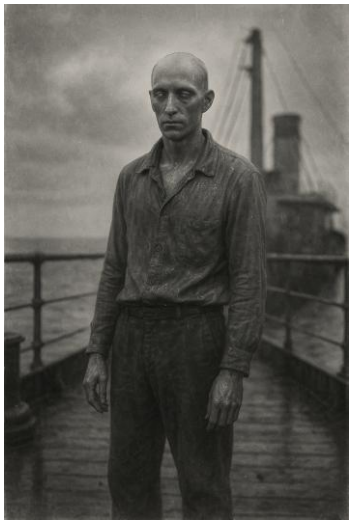
- Denk an Wahnsinnswürfe, wenn Spieler plötzlich vor dem Wesen stehen oder versehentlich hineinstolpern.

Name: Nakklavi

(alte Form des Nuckelavee aus Schottland)

Dualform:

- Menschliche Gestalt: Ein ruhiger, zurückgezogener Seemann – schweigsam, kaum bemerkt, Hat immer feuchte Haut und ist sehr Blass



- Wesenform: Grotesk entstellter, hautloser Schatten mit angedeuteter Reiterform, bestehend aus zähflüssiger Dunkelheit, die wie Rauch durch Ritzen kriecht. Hat Zwei Woge-Formen:

-

Fähigkeiten:

- Unsichtbar in der Dunkelheit: Verschmilzt mit Schatten, kann nur durch spezielle Mittel (Silber, Physikalische Tricks wie Mehl) sichtbar gemacht werden.
- Psychischer Druck: Seine Nähe verursacht Unwohlsein, Halluzinationen und schließlich Wahnvorstellungen (wie bei Mythos-Kreaturen).
- Zersetzung: Lebewesen verwesen in seiner Nähe schneller, Fleisch verdirbt, Metall korrodiert (ideal für Horror an Bord).
- Gestaltwandlung: Kann kurzzeitig die Stimmen der Toten imitieren oder ihre Gesichter zeigen, um Menschen in den Wahnsinn zu treiben. Kann sich in eine Flüssigkeit verwandeln, sie sogar durch bestimmte Metalle hindurch diffundieren kann, aber sicher durch Lüftzungsrohre, Türschlitze und ähnliches kommt

---

Nakklavi, Charakterbogen

Der Hautlose Schattenreiter

Klassifikation:

Wesen (Mythischer Ursprung)
Gefährdungsstufe: Extrem
Erscheinung: Selten
Begegnungstyp: Einzelwesen, aber kann Schatten verseuchen

Menschliche Tarnung:

Ein ausgemergelter Seemann oder Dockarbeiter mit leerem Blick, fahlen Zügen und stets feuchter Haut. Spricht selten, vermeidet Augenkontakt. Meidet Salzwasser. In Stresssituationen kann die Tarnung brüchig werden – etwa durch zitternde Bewegungen oder fauligen Geruch.

Wesenform:

Der Nakklavi ist eine groteske, hautlose Chimäre aus einem menschenartigen Oberkörper, der aus einem fleischigen Pferdeleib wächst. Doch in der Grimm-Variante manifestiert er sich meist als Schatten aus pulsierender Fäulnis, der durch Ritzen kriechen kann und nur bei direkter Konfrontation seine wahre Form zeigt. Seine Bewegungen sind völlig geräuschlos.

Wogen

Der Nakklavi hat verschiedene Stadien, die er beliebig miteinander kombinieren:

- Menschliche Phase: Ein Blasser Mensch mit feuchter Haut und müdem Blick
- Als Fleck/schwarze Pfütze: So kann er sogar durch Metall diffundieren
- Als Torso mit Kopf ohne Haut, der auf einem Untoten Pferd herauswächst, wo der Reiter wäre
- Als Zentaurengestalt, wo der Torso/Kopf den Kopf des Pferdes vollends ersetzt hat

Das Wogen erfolgt immer willkürlich, kontrolliert und mit einer bestimmten Absicht.

Spielwerte (D20-Regelwerk)

Eigenschaft	Wert
Typ	Wesen (Dämonisch / Mythologisch)
HG	7
TP	98
RK	19 (natürliche Resistenz durch zähen Fleischpanzer)
Reflex	+4
Willen	+11
Zähigkeit	+8
Bewegung	9 m (Kriechen / Schwimmen), 3 m (Schleichen in Schattenform)
Initiative	+2
Angriffe	

Eigenschaft	Wert
• Klauen (2W6+6, Rüstung ignorierend bei organischen Zielen)	
• „Atem der Fäulnis“ (1/Tag, 6m Kegel, Zersetzung: Zähigkeit SG 16 oder 2W6 Stärkeverlust über 1W4 Runden)	
• „Wispern der Toten“ (Illusion / Täuschung, Willenswurf SG 17 oder Wahnsinnsstufe +1)	

Besondere Fähigkeiten

🕳️ Schattenverschmelzung

Unsichtbarkeit

Der Nakklavi kann sich in vollständiger Dunkelheit oder bei geringer Beleuchtung vollständig unsichtbar machen. Auch deswegen hat er die Schiffsanlagen zerstört. Lichtquellen schwanken in seiner Nähe oder flackern aus. Er wird allerdings sichtbar, wenn der Betrchtende irgendetwas aus Silber am Körper trägt.

🧠 **Wahnsinn der Tiefe**

In jeder Runde, in der ein Charakter den Nakklavi nicht sieht, aber spürt, muss er einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen oder Wahnsinnsstufe +1 erleiden (kumulativ, max. 3/Stunde). Diese Punkte heilen nicht automatisch durch Ruhe, sondern nur durch therapeutische Szenen.

🏚️ **Körperverwesung**

Lebende Kreaturen in einem Umkreis von 6 m um das Wesen beginnen zu verfaulen. Pro Runde erhalten sie -1 auf alle Attributswürfe. Fleisch und Lebensmittel verderben in Minuten. Salzwasser neutralisiert diesen Effekt temporär.

😳 **Stimmen der Ertrunkenen**

Der Nakklavi kann mit den Stimmen verstorbener NSCs sprechen, um Spieler zu manipulieren. Funktioniert wie Suggestion oder Dominate Person mit Willenswurf SG 16. Dies verursacht zusätzliche Wahnsinnsstufen bei Erfolg.

🌊 **Schwäche: Salzwasser**

Direkter Kontakt mit echtem, nicht verunreinigtem Meerwasser fügt dem Nakklavi pro Runde 2W6 Schaden zu und unterbindet für 1W4 Runden seine Schattenverschmelzung.

🧬 Mechanismus: Die Nakklavi-Ausstrahlung → Tod & Zombifizierung

Zone	Wirkung
0–6 m (Verwesungskern)	Fleisch & Lebewesen verfaulen sofort
6–15 m (Mutationszone)	Tiere verlieren Angstreaktion, zeigen erste Symptome (Zittern, Irritation, Ruhelosigkeit)
15–30 m (Beeinflussungszone)	Tiere beginnen, sich zu verändern. Je nach Intelligenz und Masse dauert es 6–24 Stunden, bis Mutation abgeschlossen ist

---

Taktik im Szenario

- Greift nicht direkt an, sondern trennt Gruppen, zerstört Lichtquellen und sät Paranoia.
- Bevorzugt enge Gänge, versiegelte Räume und Dunkelheit.
- Nutzt die Stimmen toter Crewmitglieder, um Spieler zu locken.
- Salzreste oder Leckwasser auf dem Schiff sind Indizien für seine Schwäche.

Hinweise & Spuren

- Verwesender Gestank, auch ohne Leichen
- Rostspuren, auch an Edelstahl
- Tiere an Bord (z. B. Ratten) verschwinden oder verenden
- Verstümmelte Körper ohne Blutspuren – als wären sie von innen zersetzt
- Alte Runen oder Schutzsymbole am ursprünglichen Container (keltischer oder schottischer Stil)

Einsatz im Abenteuer:

Du kannst den Nakklavi wunderbar in die Hintergrundgeschichte des Schiffs integrieren:

- Herkunft: Als Kultobjekt, das eigentlich verbannt war. Der Transport hat das uralte Wesen geweckt.
- Motivation: Kein klarer Plan – der Nakklavi ist ein Wesen des Chaos, dessen bloße Präsenz Realität verzerrt.
- Ziel: Überleben, sich ausbreiten, das Schiff übernehmen, evtl. Land erreichen.

Verbindung zum Schiff:

- Das Wesen war in einer versiegelten Kiste auf dem Frachter – ein "religiöses Artefakt" oder "Volkskunstobjekt", das man aus Nordschottland exportieren wollte.
- In dieser Kiste lag auch das Grimmbuch, in dem das Nakklavi beschrieben steht.
- Seine Gefangenschaft endete durch Leckage oder einen neugierigen Matrosen.

🎲 Abschluss – Was bleibt zurück

Das Szenario **Long Air Chall – Shipwrecked** kennt kein vorgeschriebenes Ende. Die Entscheidungen der Spieler und ihre Kreativität bestimmen das Schicksal der Überlebenden – wenn es überhaupt welche gibt.

🧠 Mögliche Ausgänge

- **Das Nakklavi wird zerstört**: eine fast übermenschliche Leistung, aber nicht unmöglich. Die Gruppe könnte durch den Einsatz von Silber, Technik, Mut und Opferbereitschaft das Wesen vernichten.
- **Es wird eingesperrt** – zumindest vorübergehend: Die Spieler könnten das Wesen in einen Kühlraum, in einen Container oder mit den Kränen der Eun Reòta in eine Falle locken. Dies verschafft Zeit zur Flucht – aber keine Sicherheit.
- **Flucht**: Vielleicht gelingt es, das letzte intakte Rettungsboot der Eun Reòta zu Wasser zu lassen. Alternativ könnte auch die Delilah reaktiviert werden. Die Mannschaft der Thunder Bay ist dezimiert, die Funksignale verstummt. Hoffnung ist rar.
- **Niemand überlebt**: Ein mögliches, vielleicht sogar realistisches Ende – und doch eines, das den Schrecken des Szenarios unterstreicht. Selbst ein Tod kann bedeutungsvoll sein, wenn er das Mysterium aufdeckt oder andere rettet.
- **Rettung**: Falls frühzeitig ein Notruf gesendet wurde, könnten die Überlebenden mit Glück von einem anderen Schiff entdeckt werden. Ob es rechtzeitig kommt, entscheidet der Spielleiter.

📖 Letzte Vorlesetexte für Überlebende

(Vorlesen, wenn sich die Gruppe erfolgreich vom Schiff absetzt – z. B. in einem Rettungsboot oder auf der reparierten Delilah)

Ihr stoßt euch ab. Kaltes Wasser schwappt über den Rand des Bootes, das in der Dunkelheit des Nordpazifiks treibt.

Die *Eun Reòta* liegt still hinter euch – ein gestrandeter Kadaver im Nebel, die Schatten des Wracks verlieren sich in der Weite.

Der Wind hat nachgelassen, als hätte auch der Sturm genug gesehen. Nur das Rauschen der Wellen bleibt, und das ferne, unaufhörliche Knacken von Eis.

Ihr friert. Ihr seid hungrig, erschöpft, und innerlich leer. Vielleicht wird euch ein Schiff finden, vielleicht schafft ihr es bis zur Küste. Vielleicht.

Ihr blickt zurück, dort, wo das Grauen begann.

Und dann – eine Bewegung. Etwas Weißes rutscht lautlos von der Eisfläche, fällt ins Meer, reißt Gischt mit sich.

Ein Schatten unter der Oberfläche. Zu groß. Zu lebendig.

Eure Augen sind trüb. Vielleicht spielt euch der Verstand einen Streich.

Aber vielleicht… folgt es euch.

🩸 1. Totale Niederlage – Das Nakklavi siegt

(Vorlesen, wenn die Charaktere sich nicht durchsetzen konnten)

Das Licht geht aus.

Kein Ruf wird mehr beantwortet. Kein Schritt mehr gemacht.

Vielleicht ist es besser so – dass niemand sieht, was da durch die Kälte kriecht.

Vielleicht nimmt das Ding jetzt das ganze Schiff. Vielleicht das Eis selbst.

Die *Eun Reòta* bleibt zurück – leblos, aber nicht leer.

Und irgendwo tief darunter bewegt sich noch etwas, langsam, ewig.

⚙️ 2. Technischer Triumph – Das Wesen wird eingesperrt

Es donnert. Das Stahltor fällt, die Ketten ziehen sich straff.

Für einen Moment ist Stille.

Dann: ein Schlag.

Noch einer.

Das Ding lebt – und es ist wütend. Aber gefangen.

Ihr wisst nicht, wie lange die Versiegelung hält. Aber sie reicht. Für jetzt.

Ihr verlasst das Schiff, während das Eis ächzt und sich wieder schließt.

Der Nebel schluckt die *Eun Reòta*, als wäre sie nie dort gewesen.

Vielleicht bleibt das Ding dort unten für immer.

Vielleicht.

🪓 3. Gewaltiger Sieg – Das Nakklavi wird vernichtet

Silber blitzt.

Ein Schrei, nicht für menschliche Ohren.

Der Körper des Wesens löst sich auf wie Rauch in kalter Luft.

Zurück bleibt nichts – kein Blut, kein Schatten, nur ein Riss im Metall.

Es ist vorbei. Zumindest für euch.

Aber ihr wisst, dass manche Dinge nicht sterben. Sie ändern nur ihre Form.

Der Ozean ist groß. Und das Eis kennt viele Gesichter.

🛟 4. Notruf & Rettung – Hilfe kommt spät, aber rechtzeitig

Der Funkspruch war euer letzter Trumpf.

Und irgendjemand hat ihn gehört.

Das Licht am Horizont ist kein Irrlicht. Kein Trugbild.

Es ist ein Schiff. Und diesmal kommt es für euch.

Man nimmt euch auf, spricht leise mit euch, reicht Tee, Decken, Fragen.

Ihr antwortet kaum. Was sollt ihr sagen?

Niemand würde es glauben.

🐾 5. Überleben durch Opfer – Ein SC bleibt zurück

Jemand muss zurückbleiben.

Eine Entscheidung fällt – freiwillig oder aus Not.

Ihr blickt ein letztes Mal zurück. Eine Silhouette im Nebel hebt die Hand.

Dann verschlingt sie der Dampf.

Ihr entkommt. Gerade so.

Und wer auch immer sich geopfert hat – ihr werdet euch erinnern.

Oder zumindest versuchen, es zu tun. Denn manche Namen brennen so hell, dass sie im Nebel verschwinden.

🐚 6. Flucht mit der Delilah – Aber das Ding ist noch da

Die *Delilah* stottert. Ein Motor springt an. Dann der nächste.

Ihr schafft es. Ihr flieht – weg vom Eis, weg von dem Schiff.

Niemand spricht. Niemand fragt, was mit der Thunder Bay geschah.

Der Nebel liegt schwer auf dem Wasser, als ihr den Kurs gen Küste aufnehmt.

Irgendwo hinter euch hört ihr ein leises Plätschern.

Etwas folgt.

🌊 7. Salzwasser – Der Sturz ins Meer

Das Deck bebt.

Ketten reißen, Flammen flackern – und das Ding taumelt.

Ein letzter Aufschrei – nicht Wut, nicht Schmerz, sondern etwas anderes.

Angst.

Dann der Aufprall.

Der Körper trifft das Wasser.

Und was auch immer das **Nakklavi** zusammenhielt – beginnt sich zu lösen.

Rauch, Haut, Horn – alles zerfällt. Kein Blut. Kein Schrei mehr.

Nur Dampf.

Das Meer nimmt es, und in wenigen Sekunden ist es fort.

Endgültig.

Die Luft wird leichter. Der Druck schwindet.

Ihr habt es getötet.

Mit dem ältesten aller Dinge: dem salzigen Wasser des Lebens.

Anhang

NSC Werte

Die reguläre Schutztruppe der Thunder Bay:

🪖 1. Lt. Sarah Keene – Kommandantin

Typ: Mensch
TP: 26
RK: 15 (leichte ballistische Weste + GE)
Wahnsinnsstufe: 1
Initiative: +2
Bewegung: 9 m
Attribute:

- ST: 10 (+0)
- GE: 14 (+2)
- KO: 12 (+1)
- IN: 16 (+3)
- WE: 13 (+1)
- CH: 15 (+2)
  Fertigkeiten:
- Einschüchtern +6

- Motiv erkennen +5
- Diplomatie +7
- Wissen (Taktik) +6
- Überleben +4
  Talente:
- Eiserner Wille
- Wachsames Auge
- Taktisches Anführen
  Ausrüstung: Kompaktgewehr (2W8, Salve, RW 30 m), Funkgerät, Taschenlampe

---

🔧 2. Cpl. Isaac „Iceman" Trenholm – Techniker

Typ: Mensch
TP: 19
RK: 13
Wahnsinnsstufe: 1
Initiative: +1
Bewegung: 9 m
Attribute:

- ST: 8 (−1)
- GE: 12 (+1)
- KO: 12 (+1)
- IN: 17 (+3)
- WE: 14 (+2)
- CH: 9 (−1)
  Fertigkeiten:
- Mechanik +7
- Computergebrauch +6
- Wahrnehmung +4
- Elektronik +7
- Bluffen +2
  Talente:
- Improvisierter Zugang
- Systemdiagnostik
- Nerven aus Stahl (Wahnsinnsverluste um 1 reduziert)
  Ausrüstung: Werkzeuggürtel, Laptop, Bolzenpistole (1W6, mechanisch)

📻 3. Sgt. Amaya Torres – Kommunikation

Typ: Mensch
TP: 18
RK: 13
Wahnsinnsstufe: 1

Initiative: +3
Bewegung: 9 m
Attribute:

- ST: 9 (−1)
- GE: 16 (+3)
- KO: 10 (+0)
- IN: 15 (+2)
- WE: 13 (+1)
- CH: 14 (+2)
  Fertigkeiten:
- Wahrnehmung +7
- Wissen (Funktechnik) +5
- Heimlichkeit +6
- Motiv erkennen +5
- Erste Hilfe +4
  Talente:
- Empathisches Gehör
- Schnelle Reaktion
- Drahtzieherin
  Ausrüstung: Tablet, Langstreckenfunkgerät, Datenbankzugang

🚀 4. Pvt. Caden „Brick" Molloy – Nahkampf

Typ: Mensch
TP: 30
RK: 16 (schwere Weste + GE)
Wahnsinnsstufe: 0
Initiative: +1
Bewegung: 9 m
Attribute:

- ST: 16 (+3)
- GE: 12 (+1)
- KO: 16 (+3)
- IN: 8 (−1)
- WE: 10 (+0)
- CH: 8 (−1)
  Fertigkeiten:
- Einschüchtern +4
- Nahkampf +7
- Tür öffnen +5
- Überwinden +6

- Wissen (Taktik) +2
  Talente:
- Zäh wie Leder
- Gewaltbereit
- Berserkerinstinkt
  Ausrüstung: Teleskopschlagstock (1W8, Vorteil gegen Ungerüstete), schwere Weste, Brechstange

---

🎧 5. Pvt. Naomi Vuong – Sensorspezialistin

Typ: Mensch
TP: 17
RK: 13
Wahnsinnsstufe: 1
Initiative: +4
Bewegung: 9 m
Attribute:

- ST: 8 (−1)
- GE: 18 (+4)
- KO: 10 (+0)
- IN: 15 (+2)
- WE: 12 (+1)
- CH: 11 (+0)
  Fertigkeiten:
- Sensorik +7
- Heimlichkeit +6
- Überleben +4
- Wahrnehmung +8
- Wissen (Wesen) +4
  Talente:
- Scharfsinn
- Keine Panik
- Kalibrierung im Feld
  Ausrüstung: Multiscanner, Kamera (Infrarot), Laserpointer

🚬 6. Lt. Cmdr. Darius Holt (a. D.) – Sicherheitsberater

Typ: Mensch
TP: 22
RK: 12
Wahnsinnsstufe: 2
Initiative: +1
Bewegung: 6 m
Attribute:

- ST: 10 (+0)

- GE: 10 (+0)
- KO: 12 (+1)
- IN: 17 (+3)
- WE: 16 (+3)
- CH: 14 (+2)
  Fertigkeiten:
- Wissen (Wesen) +6
- Wissen (Taktik) +6
- Einschüchtern +4
- Wahrnehmung +6
- Entschlossenheit +5
  Talente:
- Wächter des Unsagbaren
- Kennt das Grauen
- Entschlossenheit
  Ausrüstung: Taschenlampe, Leder-Notizbuch mit Okkultsymbolen, Silber-Amulett

---

🪀 7. „Tammie" – Mutierte Schiffskatze

Typ: Verändertes Wesen
TP: 14
RK: 15
Wahnsinnsstufe: 10
Initiative: +6
Bewegung: 15 m (auch Wände & Decke), Sprung 6 m
Angriffe:

- Prankenhieb: +5, Schaden 2W4+3, bei Treffer: Zähigkeit SG 14 oder -1 auf Wahrnehmung durch Augentreffer
  Besonderheiten:
- Kann für normale Menschen harmlos erscheinen
- Bei Silberkontakt: sichtbar als groteskes Mischwesen
- Immun gegen einfache Waffen; verwundbar nur durch Silber oder Feuer
- Blick des Nebels: 1x/Begegnung, Willenswurf SG 13 oder Verwirrung für 1W4 Runden

🎾 *Ergänzende NSCs für die Schutztruppe (Grimm D20-kompatibel)*

🕵️ **1. Rick Harmon** – Kriminalbeamter Typ: Mensch Rolle: Ermittler HG: 3 TP: 20 RK: 14 (Körper + leichte Weste) Initiative: +1 Bewegung: 9 m Angriff: Pistole SIG P226 (1W10, RW 20 m) REF +2 / ZÄH +3 / WIL +3 Fertigkeiten: • Verhören +6 • Einschüchtern +4 • Schusswaffen +5 • Rechtskunde +5 • Spurenlesen +3 Talente: • Kalter Blick (Einschüchtern gegen Wesen: Vorteil) • Stur wie ein Maultier (+2 auf WIL gegen Einschüchterung & Manipulation) Ausrüstung: • Dienstwaffe, Funkgerät, Notizbuch, Handschellen, Taschenlampe

🕵️‍♀️ **2. Sylvia Reyes** – Privatdetektivin Typ: Mensch Rolle: Aufklärerin HG: 3 TP: 18 RK: 13 (Geschick) Initiative: +2 Bewegung: 9 m Angriff: Revolver (1W8), verstecktes Messer (1W4) REF +3 / ZÄH +2 / WIL +2 Fertigkeiten: • Nachforschung +6 • Psychologie +5 • Schleichen +4 • Nahkampf +4 • Fotografieren +3 Talente: •

Menschenkenntnis (+2 auf Lügen erkennen) • Harte Schule (+1 auf SG bei Leichen- & Tatort-Wahnsinnsproben) Ausrüstung: • Kamera, Dietrichset, Handschuhe, Revolver, verstecktes Messer

📚 **3. Dr. Jonas Arendt** – Mythologieexperte Typ: Mensch Rolle: Gelehrter HG: 2 TP: 14 RK: 12 Initiative: +0 Bewegung: 6 m Angriff: Taschenmesser (1W4) REF +1 / ZÄH +1 / WIL +4 Fertigkeiten: • Mythologie +7 • Sprachen +5 • Okkultes Wissen +6 • Geschichte +4 • Erste Hilfe +2 Talente: • Bücherwurm (doppelte Lesegeschwindigkeit) • Innerer Kompass (verirrt sich nicht, Vorteil auf Navigieren) Ausrüstung: • Feldmikroskop, Notizenmappe, Taschenbibliothek, Taschenmesser

⚓ **4. Malcolm "Mac" Doyle** – Maritimer Ermittler Typ: Mensch Rolle: Techniker HG: 3 TP: 20 RK: 14 (Schutzweste) Initiative: +1 Bewegung: 9 m Angriff: Signalpistole (1W10 + Brennen) REF +2 / ZÄH +2 / WIL +2 Fertigkeiten: • Schiffskunde +6 • Wahrnehmung +5 • Mechanik +4 • Spurenlesen +2 • Seerecht +3 Talente: • Seemannsgarn (kann Panik mindern, Vorteil auf Motiv erkennen) • Technisches Verständnis (bei Reparatur: Vorteil auf Wurf) Ausrüstung: • Ölzeugjacke, Helm, Multitool, Signalpistole

🌊 **5. Anika Petrov** – Tauch-/Bergungsspezialistin Typ: Mensch Rolle: Überlebensexpertin HG: 3 TP: 22 RK: 13 (Taucheranzug, Schutz gegen Kälte) Initiative: +2 Bewegung: 9 m / Schwimmen: 12 m Angriff: Tauchmesser (1W6) REF +3 / ZÄH +3 / WIL +1 Fertigkeiten: • Schwimmen +7 • Bergung +6 • Klettern +5 • Nahkampf +4 • Sprengstoff +3 Talente: • Atemkontrolle (+2 auf KO-Würfe unter Wasser) • Kaltes Blut (+1 auf SG gegen Panik oder Kälteschock) Ausrüstung: • Tauchausrüstung, Tauchlampe, Messer, Bergungsgurte

🩸 **6. Edward "Ned" Kaerner** – Ex-Wesen (Blutbader) Typ: Wesen (getarnt) Rolle: Nahkampf / Fährten HG: 4 TP: 26 RK: 15 (Stahlringe) Initiative: +2 Bewegung: 9 m Angriff: • Klauenhieb (1W8 + Festhalten bei Treffer) • Wesenwittern (SG 15, Vorteil auf Wesen finden) REF +3 / ZÄH +4 / WIL +2 Fertigkeiten: • Einschüchtern +6 • Überleben +5 • Spurenlesen +4 • Fährtenkunde (Wesen) +4 • Handgemenge +6 Talente: • Regeneration (1 TP pro Stunde) • Tödlicher Griff (automatisch bei kritischem Treffer: +1W4) Ausrüstung: • Tarnjacke, Lederhandschuhe, Flachmann, Taschenmesser

Lebewesen

🐈 *An Cath Dubh (Mutierte Schiffskatze)*

Typ: Verändertes Tier

HG: 4 TP: 32 RK: 20 Bewegung: 15 m (auch an Wänden + Decke), Sprung: 6 m

Initiative: +6 GES: 16 ST: 12 KO: 12 IN: 10 WE: 10 CH: 6

🗡️ Angriff: Prankenhieb → 1W20+3 vs RK, Schaden: 2W4+3

Treffer-Effekt: Ziel muss Zähigkeit SG 14 bestehen oder erhält -1 auf Wahrnehmung (Augentreffer)

- 🕷️ Wandläuferin: Kann an Decken/Wänden laufen. Reflex SG 16 nötig, um rechtzeitig zu reagieren (erste Runde)
- 👁️ Schwärze in den Augen: Willenswurf SG 13 bei Blickkontakt (nur bei Wahnsinn 0–1). Misserfolg: handlungsunfähig für 1 Runde
- ☠️ Sehnenbiss (1×/Tag): Spezialangriff. Reflex SG 15 oder Ziel kann sich 1W6 Min. nicht fortbewegen
- 🐾 Geräuschlos: Kein Geräusch bei Bewegung. +4 auf Heimlichkeit in ruhiger Umgebung
- Verhalten: Greift nur an, wenn Opfer isoliert oder geschwächt ist. Wartet, beobachtet, lernt.

Verhaltensmuster:

- Nicht sofort tödlich – aber chirurgisch brutal. Die Katze testet, wartet, analysiert wie ein Mensch. Nur wenn sie glaubt, ihr Ziel ist isoliert oder angeschlagen, schlägt sie zu.
- Sie lässt manchmal andere Tiere agieren und beobachtet. Sie scheint zu lernen.

🐈 *Jonesy – Mutierte Schiffskatze (Thunder Bay)*

🧬 Typ: Verändertes Tier

HG: 3 TP: 20 RK: 14 Bewegung: 12 m (auch Wände + Decke) Sprung: 5 m
Initiative: +2 GES: 14 ST: 10 KO: 10 IN: 8 WE: 10 CH: 6

⚔️ Angriffe:

- Prankenhieb: +2 Angriffswurf (1W20 + GES)
  - Schaden: 1W6+2
  - Effekt: Zähigkeit SG 12 oder -1 auf Wahrnehmung (Augentreffer) für 1W4 Runden

💀 Fähigkeiten:

- 👁 Schwärze in den Augen
  - Spieler mit Wahnsinn 0–1: *Willenswurf SG 13* bei Blickkontakt
  - Misserfolg: handlungsunfähig für 1 Runde
  - *Wirkung max. 1× pro Spieler*
- ☠️ Sehnenbiss *(1× pro Tag)*
  - Spezialangriff – *Reflexwurf SG 15*
  - Misserfolg: Ziel kann sich 1W6 Minuten nicht bewegen (kriechen erlaubt)
- 🐾 Geräuschlos
  - Gibt keine Geräusche von sich
  - +4 auf Heimlichkeit in ruhiger Umgebung

Verhaltensmuster:

- Greift brutal und überraschend an
- Zeigt weniger taktisches Verhalten als „An Cath Dubh“
- Kämpft direkt und aggressiv – instinktiv, nicht intelligent
- Versucht Gegner schnell auszuschalten, agiert nicht aus dem Hinterhalt

🐀 *Narkléir-Ratten – Veränderte Schiffsratten*

„Sie sind nicht mehr Teil des Rudels – sie *sind* das Rudel.“

🧬 **Typ: Verändertes Tier (Einfluss: Nakklavi)**

HG: 2 TP: 9 RK: 16
Bewegung: 12 m (auch Klettern, Kriechen, Springen)
Initiative: +4 GES: 10 ST: 8 KO: 10 IN: 2 WE: 6 CH: 2

⚔️ Angriffe:

- Biss: +2 Angriffswurf (1W20 + GES)
  - Schaden: 1W4+2
  - Kritischer Treffer: zusätzlicher Reißschaden +1W6 (nur bei 20)

💀 Fähigkeiten:

- 🕳️ Tote Winkel
  - Kann sich durch Rohre, Luftschächte, Ritzen und Gitter zwängen
  - Passt durch Öffnungen, die kaum dicker als ein Daumen sind
- 💉 Überreiztes Nervensystem
  - Immun gegen Furcht-, Betäubungs- und Blend-Effekte
  - Grelles Licht oder Lärm → keine Abschreckung, macht sie nur aggressiver
- 🩸 Rasender Fleischtrieb
  - Greift ohne Taktik, aber mit Fokus auf Augen, Rachen, Finger, Genick
  - +2 auf Angriff, wenn Ziel bereits verwundet oder wehrlos
- 📢 Unheimliche Lautlosigkeit
  - Spieler müssen Wahrnehmungswurf SG 18, um sie rechtzeitig zu bemerken
  - Erschwert Reaktionen und Initiative gegen sie bei Hinterhalten
- 💀 Wimmelinstinkt *(ab 3 gleichzeitig)*
  - Erhalten Vorteil auf Angriffe
  - Zielen auf dasselbe Ziel, klettern übereinander, koordinieren sich instinktiv

🧠 Verhaltensmuster:

- Einzelne Ratten sind gefährlich, in Gruppen tödlich
- Sie zögern nicht – sobald Bewegung oder Wärme erkannt wird, springen sie an
- Wenn sie Beute erwischen, lassen sie nicht los, bis sie zerfleischt ist

Inhalt

Einleitung 2
Suche nach dem Schiff 7
Einsatzbesprechung 8
🚢 Schutztruppe der THUNDER BAY 15
Der kalte Rumpf 16
🧊 Grundstruktur 17
📍 Ablaufübersicht (empfohlene Ereignisstruktur) 17
📄 Das Schiff: Technische & atmosphärische Beschreibung: 23
Deck Plan, überall auf der Eun Reòta zu finden 25
Deckplan der Hauptdecks 26
Deckplan des Brückenturms 27
Leben auf der Eun Reòta 28
🐀 Profil: Veränderte Schiffsratten („Narkléir-Ratten“) 28
🐈 Profil: Mutierte Schiffskatze („An Cath Dubh“) 30
Erkundung der Eun Reòta 31
Hauptdeck der Eun Reòta 35
Brückenturm: Ebene Eins (Erdgeschoss)– Kombüse und Offiziersbereich 36
Brückenturm – Ebene Zwei: Mannschaftsquartiere 40
Brückenturm – Ebene Drei: Offiziersquartiere 43
Quartiere der leitenden Offiziere (Brückenturm, Ebene 4) 49
Steuerhaus & Funkraum – Brücke, Ebene 5 55
Laderäume 59
Maschinenraum (Engine Room) 62
Aufgegebene Radar Station 65
Den Nakklavi bekämpfen 67
🧊 Abschluss – Was bleibt zurück 76
Anhang 79
NSC Werte 79
Lebewesen 84